

GRIM WORLD

Это черновое издание. На месте серых плашек запланированы иллюстрации.

Авторы

Деанна Найгрэн, Трентон Кеннеди

Перевод

Никита Шевцов, Юрий Слинько

Верстка

Тамара Персикова

Текст Grim World и его русскоязычный перевод выпускается

по лицензии *Creative Commons Attribution 3.0 Unported*

Оригинал © Boldly Games • boldlygames.com/grimworld

Перевод © ИП Персикова Тамара Эдуардовна • indigogames.ru

На основе игры Dungeon World (<http://www.dungeon-world.com/>), за авторством

Сейджа ЛяТорры и Адама Кёбея, выпущенной по лицензии *Creative Commons*

Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

На основе Fate Core System и Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>),

продуктах Evil Hat Productions, LLC, выпущенных по лицензии *Creative Commons*

Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ является торговой маркой Evil Hat Productions, LLC.

Grim World и Мир подземелий

Войдите в тёмный смертоносный мир, полный отвратительных тварей, злоеющих замыслов и космического ужаса, вместе с этим дополнением в жанре тёмного фэнтези для игр по Миру подземелий (Dungeon World) и Fate Core.

В этой книге вы найдете новые классы, монстров, фронты, проклятые и волшебные вещи, а также многое другое, что может дополнить ваши текущие кампании по *Миру подземелий* или побудить к началу новых. За исключением нескольких мелких изменений содержание *Grim World* должно быть совместимо с большинством других материалов по *Миру подземелий*.

Как изображать мрачный мир

Так как вы — Ведущий, на вас лежит задача создавать ощущение мрачного и безжалостного мира. Существует несколько стратегий, которые можно использовать для этого, но сначала вы должны поговорить с игроками, чтобы понять, в насколько жестком мире они хотят очутиться. Зачастую людям нравится ощущение, когда ситуация лишь кажется более опасной, чем она есть на самом деле. Однако некоторым игрокам действительно хочется, чтобы смерть и ужас сопровождали каждый их шаг.

Свойство месиво

Используйте его часто и описательно. Челюсти оборотня, возможно, нанесли лишь 3 урона, но из-за них на ноге — большая открытая рана, которая не перестанет кровоточить в ближайшее время.

Расходуйте их запасы

Этот ход ведущего часто игнорируется, но оказывать давление на игроков крайне важно. Еда, вода, лекарства, боеприпасы, зелья, заклинания, оружие, доспехи и даже союзники (например, наёмники) — забирайте эти ресурсы, на время или навсегда.

Поощряйте подготовку

Кидаться в битву сломя голову не всегда самая эффективная стратегия. Монстры гораздо менее страшны, когда любой может запросто сразиться с ними лицом к лицу. Поощряйте игроков искать слабости тварей, готовить ловушки или планировать битвы заранее.

Дополнительные принципы ведущего

У всякого поселения есть тайна

Мир опасен, в нём едва ли найдёшь поселение, незатронутое порчей. Какие ужасы его терзают? Как поселению удалось выжить? Возможно, жители договорились со злом и должны совершать кровавые жертвоприношения. Или, может, поселение скрывает подпольный культ, имеющий зловещие амбиции.

У каждой твари есть слабость

Серебро, святая вода, волчий корень — у каждой твари есть своя слабость. Выяснение того, в чем она состоит, может дать игрокам преимущество, необходимое для победы. Это не значит, что с тварью будет легко справиться, если вы знаете её уязвимое место. Скорее, это даёт понять, что даже, казалось бы, непобедимого монстра можно убить. Зачастую раскрытие такой информации станет для игроков отличной сюжетной целью.

Мир содрогаются, когда умирает герой

Такие события, как смерть персонажа игрока, должны обязательно иметь реальные последствия в мрачном мире. Поощряйте игроков спокойно принимать смерть их героев, если это пойдёт на пользу истории. Старайтесь сделать смерть героев значимой и запоминающейся надолго.

Игровые расы

Как будет видно дальше, мы убрали расу персонажа из классового буклета. Вместо неё — раздел, описывающий особый ход этого класса (например, *прирождённый тактик* для военачальника или *проклятая часть тела* для некроманта). Это значит, что представители любой расы или вида могут играть любым классом. Однако кое-что особенное, отличающее вашу расу или вид от других, всё равно должно быть. Поэтому мы дали каждому виду и расе собственный уникальный ход, который вы можете запомнить или записать в буклет, когда его выберете.

Ходы смерти

Во всех буклетах *Grim World* описаны мощные ходы, которые срабатывают со смертью персонажа. Благодаря им герой эффектно покинет игру. Более того, мы добавили отдельный раздел с ходами смерти для базовых классов *Мира подземелий* и других популярных в сообществе буклетов. Правила *Мира подземелий* поощряют создание собственных ходов; ходы смерти — не исключение. Если вы, как ведущий или как игрок, хотите изменить или создать более подходящий для персонажа ход смерти, действуйте. Не бойтесь вносить изменения даже в тот момент, когда герой встречается со смертью уже в игре.

Мрачный мир Fate Core

В этой книге полно интересных идей для игр по правилам Fate. Как и всё в мире Fate, они лишь подстёгивают воображение, а не ставят жёсткие рамки. Не бойтесь заглядывать в другую половину книги, предназначенную для Мира подземелий: там тоже есть что почерпнуть!

Создание персонажа

Можно использовать стандартный метод создания персонажа по правилам *Fate Core*, но его придётся немного изменить.

Если вы решите играть за один из классов из этой книги, это нужно как-то отразить в концепции персонажа (и, вероятно, в его проблеме). Кроме того, вы можете пропустить обычные три фазы создания и просто придумать три аспекта-штриха, на которые вас вдохновил этот класс. Например:

- ◆ Особое снаряжение: **меч Арнока, мифриловые перчатки, проклятая подозрительная труба, сундук редкостей.**
- ◆ История: **ветеран Красной войны, моих родителей съели оборотни, печально известный охотник, охранник бывшего короля.**
- ◆ Физиологическая особенность: **знаменитый акробат, руки толщиной с дерево, тяжелее коня, безумный взгляд.**
- ◆ Отношения: **я прикрыл Нолли, Торбур — мой соперник, лорд Дрен меня ненавидит, задолжал Арин.**
- ◆ Незаконченное дело: **я отомщу за моего сына, карта сокровищ, пан или пропал, о, где же ты, брат?**
- ◆ Ненависть: **старые боги должны заплатить, истребитель вампиров, хороший эльф — мёртвый эльф, мир должен сгореть.**
- ◆ Мультикласс: возможно, стоит взять в качестве штриха аспект другого класса, представленного в этой книге?

Увеличение сложности

Если ваши игроки за, можете слегка подправить базовые правила *Fate Core*, чтобы сделать ваши игры более жёсткими. Например, так:

- ◆ Лимит призыва аспектов: только один призыв аспекта одновременно; эффекты, дающие +2 к броску, не складываются.
- ◆ Счётчиков стресса нет, есть только последствия!
- ◆ У всех персонажей есть две и более дополнительные проблемы.
- ◆ Проблемные аспекты игры: похожи на обычные аспекты игры, но с негативным уклоном, поскольку регулярно создают проблемы.
- ◆ Больше жетонов судьбы у ведущего.
- ◆ Монстры получают бесплатный призыв аспектов-инстинктов или +3 к броску.

Аспекты состояний

Использование особых ситуационных аспектов может помочь в создании мрачной атмосферы и опасных ситуаций. Воспринимайте их как последствия, которые делятся лишь одну-две сцены (в зависимости от ситуации). Например:

- ◆ Обезвожен
- ◆ Ужасно голоден
- ◆ Патроны на исходе
- ◆ Сломанный меч
- ◆ Пробитые доспехи
- ◆ Истощён после перехода

Вводите и убирайте аспекты-состояния по мере необходимости (по аналогии с обычными ситуативными аспектами). В обычных условиях их можно было бы легко устранить, но прямо сейчас у игроков может не быть нужных ресурсов или времени.

Смерть героя

В надежде сделать смерть более приятным происшествием для игроков, мы добавили необязательное событие, которое происходит, когда умирают их персонажи. Цель таких сцен заключается в том, чтобы сделать гибель героев запоминающейся и важной.

Список навыков

Ниже представлен список навыков для игр в жанре тёмного фэнтези. Как можно заметить, в нём хватает как привычных навыков Fate, названных по-другому, так и новых. Вы можете использовать вместо него базовый список из правил Fate или придумать свой собственный.

Алхимия (*зелья, лекарства*)
Аркана (*склонность к магии*)
Животные (*езда, дрессировка*)
Атлетика
Харизма (*= взаимопонимание*)
Контакты
Изготовление (*= ремесло*)
Обман
Расследование
Эрудиция (*= знания*)
Рукопашная (*= драка*)

Восприятие (*= внимательность*)
Телосложение
Провокация
Ресурсы
Духовидчество
Скрытность
Воровство
Стрельба (*дистанционный бой*)
Выживание (*обустройство лагеря, знание трав*)
Сила воли (*бывшая воля*)

Игровые расы

В *Мире подземелий* представитель любой расы может иметь любой класс, если ведущий не против такой комбинации.

В рамке под описанием расы указан особый расовый ход. При выборе расы во время создания персонажа обязательно запишите его где-нибудь на листе персонажа. Если ваш класс взят из другого дополнения, где есть отдельный раздел с расами, посоветуйтесь с ведущим: вы можете проигнорировать бонус расы вообще, выбрать наиболее подходящий из имеющихся или создать новый.

Создавая персонажа по *Fate Core*, выберите, к какому виду он относится и решите, насколько вид определяет его личность. Если значительно, отразите это в *концепции*. Если не очень, сделайте из него *аспект-штрих*. Если он доставляет много хлопот, можете даже представить его как проблему.

В рамке под описанием расы указан *бесплатный призыв*. Это особое преимущество вида. Частоту его использования определяет ведущий: или в любой момент, если соблюдены условия, или раз за сессию. В первом случае преимущество будет очень важно в ходе игры, во втором его влияние будет ограничено.

Человек

Этот мир всегда в шаге от гибели, но человечество ещё здесь. Орки сильнее нас, эльфы — грациозней. Нам не тягаться в усердии с гномами, и, в отличие от драконидов, наша жизнь коротка. Но кто сравнится с нами в разнообразии? Кто приспособился лучше? Люди распространились от морей до гор, от пустынь до болот. В сердце любого леса найдётся деревня, которой удаётся выживать. Вот что значит — быть человеком.

- ♦ **Качества /Цели:** люди — самая распространённая и самая пёстрая раса. Двух одинаковых людей просто нет.

Людская гибкость

При создании персонажа можете взять один стартовый ход из любого другого буклета, который ещё не задействован в игре. При этом один из ваших стартовых ходов становится сложным (вы теряете доступ к нему на старте, но сможете взять его, когда повысите уровень). Ведущий спросит, как вы получили эту способность.

Бесплатный призыв

Выберите один из своих аспектов и отметьте его звёздочкой: призывая его впервые за сессию, вы не тратите жетон судьбы.

Гном

Вы должны вечно помнить жертву горы Атун. Помнить поражение. Помнить торжество. Не ждите, что остальные поймут. Они будут винить вас за появления демонов и твердить, что это гномы выпустили ужас на землю. Мы действительно глубоко зарылись в недра земли, но ад сам вышел оттуда нам навстречу.

Гномы не увивают от своего бремени и не винят других в своих неудачах. Мы знали, какую сыграли роль, и поэтому всем гномам был отдан приказ собраться у столы. Там, в резных залах наших предков, состоялось последнее противостояние. Но бесконечные орды адских тварей были слишком сильны. У нас не было выбора. Мы активировали систему безопасности Сандрина.

Огромные каменные столбы, которые поддерживали великий пик Атуна, были уничтожены. Рухнула вся гора целиком. Мало кому из гномов удалось спастись, но поток демонических порождений был остановлен. Помните эту жертву. Помните, что гномы пожертвовали для этого мира всем.

- ♦ **Качества:** крепкие, закалённые в боях, упрямые, мужественные.
- ♦ **Цели:** истреблять порождения ада, возместить утрату Атуна, восстановить былую славу и богатство.

Боевое братство гномов

Жертва горы Атун объединила гномов. Когда бы вы ни встретили других гномов, они всегда относятся к вам как к верному союзнику, пока вы поступаете так же.

Бесплатный призв

Когда вы используете харизму в отношении других dwarфов.
Когда вы используете изготовление при работе с камнем.

Шанс для навязывания

Когда кто-то проявляет неуважение к народу dwarфов.
Когда кто-то демонстрирует необычный минерал или драгоценный камень.

Эльф

Где ты? Мы уже ушли, ты это знаешь. Время эльфов прошло. Почему ты остался? Этот мир принадлежит тьме и теням. Даже наш народ не сможет принести ему свет. Порча просачивается в наши леса, разве ты не чувствуешь? Наши высокогорные родичи говорят, что зараза зла добралась даже до их земель. Этот мир обречен. И поэтому эльфийский флот отбыл в последний путь. Может, мы найдём умиротворение за морем.

Что они говорят о нас? Называют трусами? Жаль, что они не знают правду: наши сердца разбиты. Если бы они видели, каким этот мир был раньше... Каким величественным! Каким прекрасным! Мы не могли оставаться и смотреть, как всё это исчезает. Я знаю, ты чувствуешь то же самое. Почему же ты не ушел с нами?

- ♦ **Качества:** грациозные, мудрые, красивые, надменные, тщеславные.
- ♦ **Цели:** цели оставшихся эльфов разнятся, но каждый имеет особую причину, по которой решил остаться. Какова твоя?

Артефакт эльфов

Когда другие эльфы отплыли за море, они оставили вам мощное оружие или предмет. Это один из последних известных эльфийских артефактов. Проработайте его вместе с ведущим (он должен иметь показатели выше средних и даже, возможно, магические свойства), а затем дайте ему имя.

Бесплатный призв

У вас есть дополнительный аспект: артефакт эльфов. Раз за сессию его можно призвать бесплатно.

Шанс для навязывания

Когда эльфов обвиняют в трусости за их уход.
Когда тщеславие туманит разум.

Тускар

Неразумно недооценивать тускаров. За нашим спокойным поведением кроется страсть. Копните глубже и увидите танцующее пламя ярости, отражающееся в наших глазах, словно свет костра. Будить нрав тускара — всё равно, что кликать беду.

Но прошу, прислушайтесь к моим словам. Некоторые из нас действительно умеют скрывать таящуюся внутри ярость лучше других, но кто бы хотел прослыть яростным берсерком? В прошлом, когда мои клыки лишь крупными зубами, старейшина моего племени поведала нам об источнике нашей внутренней страсти. Она сказала, что из всех народов этого мира наш ближе всего к миру духов. Когда мы испытываем сильные эмоции, мы притягиваем ближайших духов, подпитывая пламя нашей души. Думаю, в этом заключено могущество. Но притяни слишком много, и ты, боюсь, потеряешь себя.

- ♦ Качества: одухотворённые, настороженные, яростные, страстные.
- ♦ Цели: уважать духов, пытаться хранить спокойствие.

Бешенство тускаров

Когда у вас меньше 10 ОЗ, вы можете раз за атаку перебросить один кубик урона по своему выбору.

Бесплатный призыв

Когда вы получаете физическое последствие, пробуждается ваша ярость, которую вы можете призвать бесплатно.

Шанс для навязывания

Когда ярость застит вам глаза.

Когда вы пытаетесь поцеловать кого-нибудь.

Полурослик

Нас называют хилыми! Нас называют крошечными! Низкорослыми! Бесполезными! Мелкими! П-ф-ф. Даже название нашего народа — полурослики — будто делает нас меньше. Но мы не таковы! Внутри нас скрыт большой потенциал! Нужно только использовать удачные возможности.

В мире такой бардак, и всё же везде, куда ни глянь, полурослики процветают! Некоторые идут по пути богатства и торговли. Другие ищут силу в тёмных секретах или великой магии. Не удивляйтесь, обнаружив, что местный губернатор или главарь банды — один из нас. Мы всегда знаем цену власти независимо от её формы. Так что относитесь к нам с уважением! Или мы с радостью покажем, на что способны в действительности.

- ♦ Качества: жадные, властолюбивые, умные, лукавые.
- ♦ Цели: получать богатство и власть, раскрывать полезные секреты, завоевать уважение.

Власть полуросликов

Когда вы **создаете персонажа**, выберите, какая форма власти вам ближе: богатство, знание, страх или статус. Когда вы *договариваетесь*, используя выбранную форму власти в качестве рычага давления, считайте результаты 7-9 как 10+.

Бесплатный призв

Выберите навык: ресурсы, эрудиция, провокация или контакты. Когда вы используете его, чтобы манипулировать другими, можете призвать его бесплатно.

Шанс для навязывания

Когда насмеются над вашим ростом.
Когда предлагают большую власть.

Драконид

Вы можете считать нас гордым народом, но те, кто всматриваются достаточно глубоко, могут увидеть, что глаза наши полны печали. Мы умираем. Нет, не от возраста: время только делает нас сильнее. Не от болезней: наша кровь чиста. И тем не менее, наш род угасает с каждой новой смертью.

Тёмные воспоминания преследуют всех самок драконидов: воспоминания о яйцах, обращённых в пыль прикосновением, или, что ещё хуже, о вылупившихся неопикуемых мерзостях. Старейшие из нас, как бы мало их не осталось, говорят о Праматери, которая дала жизнь всем нам: та, что дремлет в забытом месте. Та, что знает тайну нашего бесплодия. Потому-то мы бродим по свету и ищем. Может, мы успеем найти до того, как умрёт последний из нас.

- ♦ Качества: кочевые, редкие, гонимые, гордые, долгоживущие.
- ♦ Цели: искать Праматерь, искать других драконидов, никогда не вредить другим драконидам.

Собрат-драконид

Вы встречали всех других драконидов. Когда вы сталкиваетесь с другим представителем вашего рода, ведущий расскажет вам полезную информацию о нём или попросит вас поделиться таковой.

Огненное чрево

Когда вы выдыхаете огонь, загораются две вещи. Выберите одну. Другую выберет ведущий.

Бесплатный призв

Когда вы используете харизму или эрудицию в отношении других драконидов.

Шанс для навязывания

Когда вы противостоите другому дракониду.

Когда до вас доходит слух о Праматери.

Инфернал

Горячая кровь демона течёт в ваших венах. Кто заключил сделку? Ваш отец? Ваша мать? Или вы сами подписали тёмный договор? Не говорите, не нужно отвечать. Я здесь не для того, чтобы осуждать.

Смотрю, у вас выросли великолепные рога. Не стыдитесь их. Другие скажут, что они — печать зла. Назовут вас демоном, порождением ада. Но силы в их словах нет. В вас есть воля, и она сильнее, чем у большинства. Вы сами решаете, что делать, и как применить свою силу. И неважно, как вас называют: хорошим, плохим или психом.

Другие могут бояться вас, не доверять вам. Возможно, они правы. Но они чего-то хотят. Все чего-то хотят. И так уж случилось, что в вас как раз течёт кровь дельца...

- ♦ **Качества:** жестокие, расчётливые, агрессивные, вздорные.
- ♦ **Цели:** соблазнять, заключать сделки, обретать власть.

Дьявольское искушение

Когда вы искушаете кого-то, чтобы они пошли против своей природы, мировоззрения или совести, вы получаете +1 на следующий ход.

Свободный призыв

Когда вы используете харизму для искушения.

Шанс для навязывания

Когда ваше появление порождает недоверие.
Когда искушают вас самого.

Кристаллид

Пробудись! Ты получил дар. Ощути мягкий гул внутри. Это твоя жизнь, твоя сущность, твоё каменное сердце. Прислушайся к его резонансу. Сердце поведёт тебя. Но ты должен наполнить его. Дать ему эмоции, кормить знаниями и дружбой. Помни: твоё тело росло вокруг него не только для защиты. Ты его проводник, его спутник в этом мире.

Ты повстречаешь существ из плоти, существ всех форм и нравов. Некоторые будут желать тебе вреда, но не все. Они будут чувствовать себя такими же чуждыми тебе, как ты — им. Не отчаивайся, ты будешь понимать их лучше с каждым днем. К добру или к худу, ты научишься. Ради своего выживания и насыщения своего сердца ты должен научиться! Пробудись же и познай жизнь!

- ♦ Качества: терпеливые, любопытные, наивные, уступчивые.
- ♦ Цели: учиться, узнавать мир, собирать памятные безделушки.

Кристаллизация

Когда вы исцеляетесь за счёт естественных или магических средств, можете вместо восстановления ОЗ регенерировать поврежденную или утраченную часть тела (например, конечность).

Свободный призыв

Раз за сессию вы можете призвать аспект кристаллизация, чтобы регенерировать и восстановиться от физического последствия.

Шанс для навязывания

Когда вы видите что-то новое или интересное.
Когда вас используют в своих интересах.

Дампир

Моё будущее дитя, я пишу это письмо для тебя. Думаю, ты появишься в скором времени: так, по крайней мере, сказала лесная ведьма. Скажу честно, выносить тебя было не просто. Не из-за боли и не из-за осознания того, что я не переживу твоего рождения. Я не виню тебя за это. Нет, меня убивает воспоминание о твоём зачатии. Думаю, твой отец не всегда был монстром, но в ту ночь он был больше зверем, чем человеком. Если бы не ведьма, не думаю, что мыс тобой выжили бы. Может, нам было лучше погибнуть?

Не знаю, что моё лоно подарит миру. Ведьма говорит, что у тебя будут черты обоих родителей, как у любого ребёнка. Конечно, ты унаследуешь некоторые способности отца: его силу, его ловкость, может быть, даже его клыки. Но пусть от матери тебе достанутся не голубые глаза. Пусть это будет моя ярость. Моя ненависть. Думай о своих родителях что хочешь, но прошу тебя: не отвергай наших даров. Используй их, чтобы исполнить предсмертную волю матери: будь последним из своего рода!

- ♦ Качества: проворные, обманчивые, противоречивые.
- ♦ Цели: найти своё место в мире, следовать или противиться своей природе.

Приобретённый вкус

Когда вы **пьёте кровь разумного существа**, вы излечиваете 1к10 урона, но получаете травму *болен* (-1 ТЕЛ), пока кровь не усвоится.

Свободный призыв

Дважды за сессию можете бесплатно призвать свою вампирскую сущность для преодоления препятствия.

Шанс для навязывания

Когда в вас просыпается кровь отца.
Когда другие узнают о том, кто вы.

Кобольд

Все склоняются перед величием Саранака! Мы его покорные слуги! Всегда мы будем служить его темной це... О, он ушёл? НАКОНЕЦ-ТО. Хорошо, мягкотелый, слушай. У нас не так много времени до возвращения этого здоровяка.

Я слышал от Семизуба, ты планируешь какую-то заварушку. Дай угадаю, ты думал: «Мы просто грохнем этого психа Саранака и возьмём его добро». Что ж, позволь спросить: ты когда-нибудь слышал выражение «знание — слабость»? Нет? Потому что это самая большая глупость, которую мог бы сказать кобольд! Мы здесь потому, что Саранак знает всё. А где знание, там и сила! К счастью, мы узнали здесь всё, что могли.

Эй, Семизуб! Подготовь путь отхода, пока Сара-как-его-там вернулся. Мы уходим!

- ♦ Качества: любопытные, сообразительные, послушные, легковозбудимые.
- ♦ Цели: собирать знания, копить силу, делать открытия.

Мастер ловушек

Когда вы **сооружаете ловушку**, сделайте бросок. Если у вас есть:

...подходящие материалы, получите +1.

...помощь со стороны, получите +1.

...время, чтобы работать медленно и аккуратно, получите +1.

На 10+ ловушка работает безупречно. На 7-9, она работает! Ну, вроде как...

Свободный призыв

Когда вы используете навык изготовления, сооружая ловушку.

Шанс для навязывания

Когда появляется возможность раскрыть тайну.

Когда кто-то большой начинает командовать.

Безликие

Мало известно о...

Найдёшь нас — умрёшь!

- ♦ Качества: скрыт...
- ♦ Цели: проника... оставаться...

Смена лица

Когда вы меняете одно лицо на другое, сделайте бросок. Если вы:

...изучали манеры цели, получите +1.

...слышали её голос, получите +1.

...пробовали её кровь, получите +1.

На 10+ вы выглядите очень похоже. На 7-9 что-то слегка не так. На 6- ... и затем...

Свободный призыв

Когда вы используете обман, чтобы поменять своё лицо на чужое.

Шанс для навязывания

Когда вы подвергаетесь...

Когда кто-то обнаруживает...

Фирболг

Сейчас наши кланы рассеяны, но я помню славные времена! Я рассказывала тебе о Лорне Грубой. Вот это была воительница! Ростом под три метра, руки толстые, как лошадиная шея. Неудивительно, что она была повелительницей кланов два десятка лет. Я знаю, поговаривают всякие. Мол, только её дикие методы и держали кланы вместе. Она и правда считала страх единственным верным средством. И не буду отрицать, мы для всех теперь дикари. Если так поразмыслить, они, наверное, правы.

Но помни про честь, что она принесла своей семье! До самого дня её смерти каждое её деяние шло на благо клана. Вот что значит быть фирболгом. Мы приходим в этот мир не одни. Мы не бросаем родню на произвол судьбы. Наша сила друг в друге.

- ♦ Качества: сильные, высокие, преданные, неуступчивые.
- ♦ Цели: защищать родню, укреплять клан и побеждать его врагов.

Борьба по-фирболгски

Когда вы сцепились с кем-то меньшего размера, бросьте+СИЛ. На 7-9 вы при-
давливаете оппонента. На 10+ можете нанести свой базовый урон.

Свободный призыв

Когда вы используете телосложение для борьбы/захвата врага меньшего размера.

Шанс для навязывания

Когда ваша родня в опасности.

Когда оскорбляют ваш клан.

Изначальный

Наш мир — перекрёсток стихийных планов бытия. Завеса между ними может быть ослаблена или прорежена. Вот почему мы можем призвать огонь при помощи кремня и кресала. Вот почему молния ударяет с неба, и вода падает на землю, неся жизнь. Этот план мироздания был бы ничем без стихий, что наполняют его.

Существа этого мира не понимают, что тоже состоят из частичек стихий. Гномы — из земли, драконицы — из огня, эльфы — из воздуха.

А ещё есть мы. Может, наши матери и отцы были родом из этого мира, но мы — избранники стихийных планов. Мы — изначальные, в наших жилах — чистая стихия.

- ♦ Качества: разнятся, как сами стихии.
- ♦ Цели: часто ассоциируются со своей стихией.

Влияние изначальности

Выберите стихию: огонь, лёд, молнию, воду и т.д. Она проявляется в вашем теле особым образом (у вас огненные волосы, ледяные вены и т.д.), и вы крайне устойчивы к воздействию выбранной стихии.

Свободный призыв

У вас есть аспект, отражающий влияние стихии на ваше тело, например: глаза-молнии, каменные кулаки. Раз за сессию можете призвать этот аспект бесплатно.

Шанс для навязывания

Когда вас называют опасным мутантом.

Когда ваша стихия создаёт вам проблемы.

Кентавр

Скачи свободно. Таковы слова кентавра. Знай их, живи ими. Помни: лучше умереть, чем подчиниться. Если возникнет сомнение, взгляни на наших дальних сородичей. Посмотри, как дикий жеребец бежит через высокую траву. Почувствуй его радость. Затем взгляни на лошадей, которые служат человеку. Их дух сломлен. Они решили подчиниться. Жизнь раба — не жизнь вовсе.

Чтобы скакать действительно свободно, ты не должен быть никому ничем не обязан. То, что начиналось как простое соглашение или уступка, может закончиться седлом на спине. Человечество будет навязывать тебе свои законы. Будет учить понятию собственности, будто это слово имеет какую-то силу. Но кто они такие, чтобы решать, что тебе принадлежит, а что нет? Прислушивается ли охотник к мольбам кролика? Должен ли собиратель спрашивать разрешение у ягодного куста?

Нет. Мы кентавры. Мы скачем свободно.

- ♦ Качества: кочевые, хаотичные, гордые, упрямые.
- ♦ Цели: никому не служить, брать желаемое, скакать свободно.

Кентавр-налетчик

Когда вы отправляетесь в опасное путешествие и выступаете в качестве разведчика, на 10+, в дополнение к обнаружению любой опасности вы также можете найти хорошую цель для набега, такую как путешествующий купец, караван или деревня.

Свободный призыв

Раз за конфликт вы можете без броска переместиться на две зоны вместо одной.

Шанс для навязывания

Когда законы людей угрожают концепции свободы кентавров.

=

Лякуши

Мы, лякуши, жить долгие годы в большом болоте. Мы расти, застряв на одном месте, как плакучая ива. Затем долгое лето сушить болото в пыль. У лякушей не быть выбор. Мы уходить в холодное приречье. Поколения меняться. Мы толстеть, как живот ящерицы. Тогда звери приходят жрать нас. Лякуши бежать в сторону восхода.

Мы находить трясины, чтобы растить новых головастики. Но приходят человек на коне. Он говорить, лякушам тут не рады. Лякуши сказать, человеку тут не рады. Человек говорить, что все мы умереть, даже головастики. Мы показать человеку: копы лякушей — лучшие. Мы оставаться. Но потом приходят люди, одетые в металл. Они показать нам: копы лякушей не лучшие.

Юный головастик, слушай мудрый слова. Ты плаваешь, как рыба, но скоро у тебя будут ноги. Ноги — дар. Секрет выживания лякушей. Всегда делай ноги. Стоячий лякуш словно бабочка, что ползёт на пузе.

- ♦ Качества: простые, открытые, мудрые, кочевые.
- ♦ Цели: выживать, есть, бродить.

Липкий язык

Когда вы **хватаете языком что-то мелкое в пределах досягаемости**, бросьте+ЛОВ. На 7-9 вы быстро притягиваете схваченное к себе. На 10+ никто ничего не заметил.

Свободный призыв

Когда вы используете свой язык вместе с навыками атлетики или воровства.

Шанс для навязывания

Когда вы находитесь в сухом климате.

Когда остаётесь на одном месте слишком долго.

Буклеты для Мира подземелий

Военачальник

Знаток тактики, мастер гамбитов

«У МЕНЯ ЕСТЬ ПЛАН.»

Копье попадает в болотного шатуна, но лишь приводит его в ярость. Его щупальца выхватывают ваш щит и тянут вас ближе к огромной пасти. Вы кричите «ПЛИ!», бросаая флягу с синим маслом прямо в ревушую глотку чудовища. Притаившийся лучник выпускает огненную стрелу, и взрыв разрывает шатуна на части. Вы падаете на спину, улыбаясь. Вокруг дождём падают внутренности. Ещё один отлично исполненный план.

Заклинатель потока

Проводник чистой магии, призыватель элементарей

«Я — ЭТО ВРАТА.»

Пусть маги обладают книгами заклинаний и великой мудростью, зато у них нет того, что пульсирует внутри вас: канала к чистой магии. Ваше тело — врата, сдерживающие, подобно плотине, океан силы. Вас часто спрашивают, не больно ли это. Будто ваши шрамы не говорят сами за себя. Вы думаете, что знаете цену этой силы, но долго ли сможет выдержать ваша плоть? Рано или поздно вы это выясните.

Некромант

Повелитель мёртвых, проклятый

«ВОССТАНЬ!»

Ну что, сбежали из очередного города? «Разоритель могил!» — вопили они. «Маньяк! Торговец смертью!» Торговец? Тьфу! Разве они не видят? Вы несёте жизнь. То, что было мертво, ОЖИВАЕТ! Мудрецы говорят, смерть побеждает всё. Тогда кто вы, одолевший смерть? Вы им ещё покажете. И что они тогда будут вопить? Ничего. Мёртвые молчат.

Шаман

Резчик тотемов, укротитель духов

«КАК ТЫ МОЖЕШЬ НЕ СЛЫШАТЬ ШЁПОТ?»

Ваш нож скрипит по берцовой кости недавно убитого сатира. Палец растирает чёрно-зелёную кашу из древесных жучков, выводя длинные завитки. Вы держите готовый тотем на свету, не скрывая гордости. Ваши спутники искоса следят за тем, как вы начинаете тихо произносить слова. Огонь тускнеет, а затем раздаётся Шёпот. Этой ночью духи оживают. И вы знаете каждого по имени.

Загонщик

Лёгкий боец, работа в паре

«ГЛАВНОЕ — СОГЛАСОВАННОСТЬ.»

У кузнеца есть молот, у художника — кисти. У вас — копьё и щит. Вы своего рода ремесленник и художник, но ваше ремесло — война, ваш холст — поле битвы. Другие воины назовут вас трусом. Они будут орать «Стой!», свирепо нанося удары. Но вы — воплощённая скорость. Точность во плоти. Вы будете двигаться, пока они не падут на землю, истекая кровью из дюжины ран. А вы будете стоять над нами. Невредимый.

Убийца

Ходячий арсенал, одержимость

«ОТДОХНУ, КОГДА ТЫ СДОХНЕШЬ.»

Сухость в горле, красные глаза, руки трясутся, мышцы болят. Сколько времени прошло? Пища не поможет, даже если бы вы смогли удержать её внутри. Сон? Вы знаете, что он бесполезен. Нет, то, что вам нужно... там! Движение в кустах! Вы прыгаете, зверь ревёт: кровь, клочья меха и, кажется, боль. И вот всё кончено. Вы высвобождаете серебряный клинок, тело дрожит. Эйфория. Вы смеётесь, вздыхаете. Вы — убийца.

Храмовник

Праведный гнев, святой инквизитор

«ПОКАЙСЯ ИЛИ ПОЗНАЙ ВОЗМЕЗДИЕ!»

Вы должны искать зёрна ереси и зла. Должны показать этому нечистому миру, что его можно обелить. Грязные твари и богохульники должны стать топливом для ваших праведных костров. И если очищающее пламя разрастётся настолько, что поглотит и вас, вы будете гореть спокойно, зная, что заставили мир сделать ещё один шаг на пути к искуплению.

Военачальник

Стартовые ходы

Тактик

Ваши знания и выучка позволяют оценить ход битвы и выбрать правильный тактический подход. Вы можете пользоваться только одной тактикой одновременно.

Агрессивная тактика

Когда вы рубите и кромсаете, вы наносите урон даже на 6-.

Осторожная тактика

Вы получаете +1 к попыткам спастись от угрозы.

Тактика реагирования

Вы не можете *рубить и кромсать*, но можете контратаковать. Когда вас атакуют в ближнем бою, и вы пытаетесь контратаковать, бросьте+ЛОВ. На 7+ вы искусно парируете атаку. На 10+ вы бьёте в ответ и наносите свой урон.

Оборонительная тактика

Когда вы встаёте на защиту, считайте результат 6- как 7-9.

Безрассудная тактика

Когда урон наносите вы, причиняете +1к4 повреждений. Когда урон наносят вам, вы получаете +1к4 повреждений.

Смена тактики

Когда вы **привлекаете свои знания и выучку для оценки боевой ситуации**, бросьте+ИНТ. * На 10+ вы разрабатываете план и выбираете новую тактику. * На 7-9 вы также выбираете один из следующих эффектов:

- ◆ Новая тактика неэффективна на первых порах: получите -1 на следующий ход
- ◆ Это было частью предыдущего плана: потратьте 1 гамбит.
- ◆ Тактика требует, чтобы вы привлекли к себе внимание или подверглись опасности. Ведущий расскажет вам, как именно.

Привычен к тяжёлым доспехам

Вы игнорируете свойство неуклюжий, которое накладывает броня.

Военный опыт

Вы получаете +1 к попыткам покопаться в памяти на военные темы, касающиеся исторических сражений, военных деятелей, боевого оружия или доспехов.

Гамбит

Когда вам или тому, с кем вы связаны узами, наносят урон, оказывается, что это было частью вашего плана: вы получаете +1 гамбит. Там, где другие видят неудачу, вы видите возможность для уловки, из которой можно будет извлечь выгоду позже.

В любой момент вы можете раскрыть свою уловку и потратить 1 гамбит, чтобы:

- ◆ Добавить +1 к чему-либо броску (стоимость 1).
- ◆ Нанести урон противнику (стоимость 2).
- ◆ Создать препятствие или отвлечение, с которым враг должен разобраться, прежде чем сможет сделать что-нибудь ещё (стоимость 3).
- ◆ Попросить ведущего помочь вам раскрыть свою ловушку, засаду или план, который даёт вам и вашим союзникам неожиданное преимущество (стоимость 4).

Можно разыгрывать несколько гамбитов сразу, при этом их эффекты складываются. После окончания боя (или когда это имеет смысл) ваш счётчик гамбитов обнуляется.

Битва умов

Вы всегда знаете, в каком кубке находится яд. Когда враг следит за вами, и вам предстоит сделать трудный выбор, ведущий скажет, каких действий ждёт от вас враг.

Прирождённый тактик

Выберите тактику по умолчанию — она всегда активна, пока вы её не смените: агрессивная, осторожная, реагирования, оборонительная, безрассудная.

Вы всегда можете потратить 1 гамбит, чтобы немедленно вернуться к этой тактике.

Характеристики

Ваш базовый урон равен к8

Ваши максимальные ОЗ равны 10+Телосложение

Внешность

Расчетливый или мудрый взгляд, повязка на глазу.

Короткая стрижка, шрамы на лице, лысина.

Военный мундир, изношенные или отполированные доспехи.

Жилистый, тучный или весь в шрамах.

Узы

_____ должен ещё многое узнать о ратном деле.

Мое уважение к _____ было заработано на поле боя.

Я всегда могу рассчитывать, что _____ выполнит свою часть плана.

Снаряжение

Макс. нагрузка 10+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), подзорной трубой (вес 1) и кинжалом (рука, вес 1).

Выберите свою защиту:

- ☐ Чешуйчатая броня (броня 2, неуклюжий, вес 3)
- ☐ Кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение авантюриста (5 исп., вес 1)

Выберите своё оружие:

- ☐ Молот (взмах меча, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)
- ☐ Алебарда (удар копыя, урон +1, двуручная, вес 2)

Выберите одно:

- ☐ Сумка с книгами (5 исп., вес 2)
- ☐ Бинты (3 исп., медленные, вес 0)

Мировоззрение

☐ Доброе

Подвергните себя опасности, чтобы успешно осуществить план.

☐ Нейтральное

Перехитрите грозного соперника.

☐ Злое

Используйте кого-то в качестве приманки, чтобы получить преимущество.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Грандиозный план

Пора. Вы долго готовились к этому моменту, и вот он, наконец, настал. Когда вы умираете, раскрывается ваш великий план, и ваша смерть оказывается последним гамбитом. Возможно, ваши союзники, знали об этом с самого начала. Или вы держали их в невежестве, зная, что они не поймут.

Проработайте с ведущим подробности вашего плана. Он должен дать вашим союзникам решающее преимущество или перевес, или обречь ваших врагов на гибель, или привести в движение значимые для мира события.

Теперь, Военачальник, вы можете упокоиться с миром: цели, что были у вас при жизни, скоро будут достигнуты.

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ Блок и удар

Когда вы **наносите урон**, добавляйте к нему броню своего щита. Ещё когда вы используете *тактику реагирования*, будучи с щитом, можете бросать+СИЛ для контратак.

☐ Боевой командир

Вы получаете +1 к попыткам приказывать наёмникам. Зачастую наёмники готовы будут принять в качестве платы обучение под вашим руководством.

☐ Безрассудная агрессия

Когда вы **используете безрассудную тактику**, ваши атаки в ближнем бою получают свойство пробивание 2. Когда вы используете агрессивную тактику, всегда бросайте на урон дважды и выбирайте лучший результат.

☐ Трезвый взгляд

Когда вы **используете осторожную тактику и спасаетесь от угрозы**, на 10+ вы получаете 1 гамбит. Когда вы используете *тактику реагирования* и контратакуете, на 10+ вы можете задать ведущему один вопрос из списка хода изучить обстановку.

☐ Умная защита

Когда вы **привлекаете свои знания и выучку для поиска лучшего способа обороны**, можете *встать на защиту*, используя ИНТ вместо ТЕЛ. Кроме того, прибегая к *оборонительной тактике*, вы всегда можете потратить 1 гамбит, чтобы вдвое уменьшить эффект атаки, направленной на вас или на то, что вы защищаете.

☐ Боевая мотивация

Когда вы **спланиваете вокруг себя союзников в разгар битвы**, потратьте 1 гамбит. Союзники могут игнорировать последствия одной травмы (на свой выбор), пока травма не ухудшится или пока не кончится битва. Или можете сделать это, не тратя гамбит, но тогда вы привлечёте к себе нежелательное внимание (ведущий скажет, как именно).

☐ Опасный гамбит

Когда вы **просите союзника сделать то, что подвергнет его угрозе**, получите +1 гамбит.

☐ Отвлечение

Когда вы **привлекли внимание врага**, можете потратить 2 гамбита, чтобы ваш союзник мог совершить по нему свободную атаку (как будто он получил результат 10+).

☐ Вторая фаза

Когда вы **убиваете врага**, можете немедленно сменить тактику без броска.

❑ Долгая игра

В конце боя (или когда это имеет смысл), когда ваш счётчик гамбитов должен обнулиться, вы можете сохранить 1 гамбит.

❑ Мультикласс: ученик

Получите один ход другого класса (за исключением снайперского выстрела и удара в спину). При выборе хода считайте, что ваш уровень на один ниже. Когда вы выбираете этот ход, расскажите всем, как вы сумели научиться ему.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Смертельный гамбит

Вы можете потратить 3 гамбита, чтобы увеличить урон от чьей-либо атаки на 1к10.

❑ Мастер засад

Когда вы и ваши союзники готовите внезапное нападение или ловушку, выберите количество нападающих, равное вашему ИНТ (минимум 1, максимум 3). Нападающим может быть союзник, вы сами или ловушка. Когда нападающий в первый раз наносит урон, он может бросить кубик дважды и выбрать лучший результат.

❑ Боевая оценка

Добавьте этот вопрос к списку вариантов, когда изучаете обстановку:

Какой ошибкой моего врага я мог бы воспользоваться?

Вы также можете задать этот вопрос даром, когда получаете 12+ при смене тактики.

❑ Курс самообороны

Когда **вам известно, с каким врагом предстоит столкнуться**, можете потратить час-два на обучения союзников тому, как лучше всего *спасаться от угрозы*. Ведущий скажет, модификатор какой характеристики использовать, а вы должны объяснить, почему это будет эффективно. Когда вы или союзник *спасаетесь от угрозы* врага посредством указанной характеристики, то дополнительно получаете +1 к этому броску. Такая тренировка эффективна только при ежедневной практике.

❑ Всё это часть плана

Потратьте 2 гамбита, чтобы свести на нет урон от любой атаки.

❑ Боевое безумство

Требуется: боевая мотивация

Когда вы прибегаете к *боевой мотивации*, то таксплачиваете союзников, что они не просто игнорируют последствия одной травмы, а могут использовать налагаемый ей штраф как бонус +1 к модификатору соответствующей характеристики (модификатор не бывает выше +3). Так продолжается, пока травма не ухудшится или пока не кончится битва.

❑ Команда союзнику

Заменяет: отвлечение

Вы можете потратить 2 гамбита, чтобы позволить союзнику совершить свободную атаку (как если бы он получил результат 10+) по врагу. Вы можете потратить ещё один гамбит, чтобы увеличить урон от этой атаки до максимума.

❑ Внезапная атака

Выберите снайперский выстрел (следопыт) или удар в спину (вор): вы получаете этот ход. Если в отряде уже есть следопыт или вор, то, когда вы тратите несколько секунд, чтобы скоординировать действия для одновременной атаки, они могут добавить ваш ИНТ к урону от своей первой атаки (в дополнение к любым другим бонусам).

❑ Учитель тактики

Вы получаете ещё одни узы: Я буду учить _____ тактическому мышлению.
Объект этих уз может пользоваться преимуществами вашей текущей тактики.

Работа с гамбитами

Гамбиты занимают центральное место в концепции этого класса. Они — отражение планов, уловок и военных хитростей, к которым прибегает военачальник. Сначала может показаться, что гамбиты излишне механистичны, поэтому их нужно адекватно интерпретировать на уровне повествования.

Когда игрок добавляет +1 к чужому броску, попросите его описать, как именно его персонаж помогает другому. Возможно, он дал когда-то этому союзнику совет или каким-то образом указал ему на открывшуюся возможность.

Прими реткон

Реткон (или ретроактивный континуитет) — приём из комиксов, позволяющий добавлять или менять детали прошлого в соответствии с текущими нуждами истории.

Военачальник — король ретконов. И это прекрасно! Это может привести к захватывающим и неожиданным моментам. Когда военачальник хочет реализовать сложный план, засаду или ловушку, никто не ждёт, что он будет тратить на его подготовку всё свободное время: для этого у него есть очки гамбитов. В рамках повествования все приготовления, конечно же, были сделаны, но это происходило как бы «за кадром».

Как быть фанатом военачальника

Играть за военачальника можно по-разному, но ведущему всегда стоит помнить о следующих особенностях:

- ♦ Не бойтесь сделать гамбит мощным.
- ♦ Когда вы помогаете раскрыть большой гамбит, делайте это кинематографично. Опишите его как кульминационный момент фильма.
- ♦ Когда вы описываете сцену, сообщайте периодически военачальнику что-то, что замечает только он (особенно когда дело доходит до его военных познаний).
- ♦ Военачальник побеждает умом и хитростью. Дайте игроку почувствовать себя умным!
- ♦ Задавайте военачальнику много вопросов о том, откуда он знает то, что знает, и используйте ответы позже в игре.

Ход смерти: грандиозный план

Пусть раскрытие этого плана станет самой большой неожиданностью. Не страшно, если на проработку деталей уйдёт какое-то время, ведь военачальник планировал его с самого начала. Копните прошлое военачальника глубже. Пусть у ваших игроков челюсти отвиснут. Вынесите им мозг! Измените мир!

Заклинатель потока

Стартовые ходы

Поток

Внутри вас течёт поток чистой магии. Выберите *первичную стихию*, к которой будет относиться ваша магия: *пламя, холод, молния, тень, ветер, вода* или _____.

Выберите *точку эманации*. Это участок вашего тела, где магия просачивается наружу: *лоб, глаза, рот, грудь, пальцы, ладони* или _____.

Открытие канала

Когда вы **открываете канал и пускаете магию потока сквозь своё тело**, бросьте+ТЕЛ.

* На 10+ сила вашей первичной стихии изливается из точки эманации. Используйте одну из ваших техник. * На 7-9 происходит то же самое, но силы слишком много. Вы перегородить поток своим телом и получить 1к4 урона (игнорирующего броню) или выпустить эту мощь наружу. Если вы дали мощи излиться, ведущий назовёт одно или несколько осложнений, таких как:

- ◆ Магия изливается из другой части вашего тела или относится к другой стихии.
- ◆ Магия оказывает непреднамеренное воздействие на окружающую среду.
- ◆ Возникает взрывная волна, и вас отбрасывает назад

Призыв элементаля

Когда вы обращаетесь внутрь себя, чтобы призвать элементаля, выберите свойство любой своей техники и бросьте+ТЕЛ. * На 10+ из вас проистекает элементаль. Поток магии соединяет его с вашей точкой эманации, словно поводок. Природа и внешний вид элементаля олицетворяют выбранное для его создания свойство. Вы получаете 1к4 очков контроля. * На 7-9 элементаль недоволен или строптив. Выберите одно:

- ◆ Вы должны немедленно потратить 1 очко контроля.
- ◆ Он олицетворяет другое свойство (ведущий скажет, какое).
- ◆ Он обижен на вас и наверняка позже станет враждебен.

Пока элементаль остаётся на поводке, вы можете совершать ходы элементальная защита и элементальная атака. Когда у вас остаётся 0 очков контроля, элементаль освобождается! Он может свободно действовать и использовать своё свойство. Его ОЗ равны вашему удвоенному уровню. Он может относиться к вам дружелюбно, враждебно, со злым умыслом или равнодушно.

Элементальная защита

Когда вы или ведомый вами элементаль получаете урон из любого источника, вы теряете 1 очко контроля и избегаете урона.

Элементальная атака

Когда вы приказываете ведомому элементалю использовать своё свойство, бросьте+контроль. * На 10+ всё хорошо. * На 7-9 вы теряете 1 очко контроля.

Струйка

Вы можете, не открывая канал полностью, выпустить небольшое количество первичной стихии, чтобы впечатлить кого-то или помочь себе в рутинных делах.

Техники

Вы владеете особыми техниками, которые позволяют частично контролировать течение магии. Когда вы проводите несколько часов за разработкой новой техники, добавьте её в список техник или замените имеющуюся. Вы можете выучить до 3 техник. Дайте название технике и выберите 2 свойства с учётом вашей первичной стихии:

- ◆ Снаряд (1к6 урона на расстоянии *близко*)
- ◆ Взрыв (1к8 урона на расстоянии *взмах меча*)
- ◆ Пробивание 2
- ◆ Барьер (броня +1 до след. открытия канала)
- ◆ **Помеха (часть окружающей среды)**
- ◆ Мощное

Примеры:

Порыв ветра (взрыв, мощный)
Земляная стена (барьер, помеха)
Скользкая почва (помеха, мощное)
Разряд (снаряд, пробивание 2)

Характеристики

Ваш базовый урон равен к4.

Ваши максимальные ОЗ равны 10+Телосложение

Внешность

- ◆ Горящий, бледный или напряжённый взор.
- ◆ Лысый череп, растрёпанные волосы, татуировки на скальпе.
- ◆ Драная одежда, струящийся халат, пышный наряд.
- ◆ Покрытое шрамами, безволосое или мускулистое тело.

Узы

Я заставляю _____ уважать силу, которой владею.

Я вижу большой потенциал в _____.

_____ настороженно относится к моей силе, и не зря.

_____ и я помогали друг другу бесчисленное множество раз.

Снаряжение

Макс. нагрузка 9+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1) и болеутоляющим бальзамом (вес 0), которым обрабатываете свою точку эманации.

Выберите одно:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ 3 целительных зелья и снаряжение авантюриста (5 исп., вес 1)

Выберите запасное оружие:

- ☐ Нож (рука, вес 1)
- ☐ Шест бо (взмах меча, двуручный, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ Нашатырь (вес 0) и 1 противоядие (вес 0)
- ☐ Кошелёк с 1к10 монетами

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Прорыв

Вас всегда занимало, что бы случилось с каналом, не будь он заперт в вашем теле. Что ж, пора это выяснить.

Когда вы умираете, плотина рушится. Ваши останки уничтожает взрывом чистой магической энергии. Всех, кто находится поблизости, засасывает внутрь или отбрасывает назад. Канал навечно остаётся на месте вашей смерти. Теперь это врата, ведущие на стихийные планы бытия.

Местность вокруг места вашей гибели отныне заражена магией, которая несёт отпечаток вашей первичной стихии. Воистину, Заклинатель, вам удалось оставить след в этом мире.

Мировоззрение

☐ Доброе

Используйте поток, чтобы помочь кому-то ценой своего телесного здоровья.

☐ Хаотичное

Используйте поток, чтобы вызвать сильный беспорядок или хаос.

☐ Злой

Используйте поток, чтобы обрушить на мир опустошение.

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

❑ Нить в иглу

Вы научились увеличивать поток магии ценой своего телесного здоровья. Когда вы причиняете вред своей техникой, можете нанести дополнительно 1к4 урона. Если вы выбросили 1 или 2, дополнительный урон достётся и вам тоже (и игнорирует броню).

❑ Мозоль

Ваше тело стало почти невосприимчиво к вашей первичной стихии. Получая урон, относящийся к ней, считайте, будто у вас броня 5.

❑ Повелитель стихий

Вы можете контролировать проявления первичной стихии за пределами своего тела. Когда вы манипулируете чем-то поблизости, состоящим из вашей первичной стихии, бросьте+ТЕЛ. * На 10+ получите запас 3. * На 7-9 получите запас 1.

Пока вы, не отвлекаясь ни на что, концентрируетесь на управлении стихией, можете тратить запас один к одному на следующие действия с целью манипуляций:

- ♦ Она наносит 1к6 урона.
- ♦ Она получает свойство мощное.
- ♦ Она занимает новое положение в пределах видимости.
- ♦ Она удерживает определённую форму (даже после того, как вы перестаёте концентрироваться).

❑ Знаковая техника

Вы получаете дополнительную технику с тремя свойствами. Примеры: удар грома (взрыв, пробивание 2, мощный), теневой шар (снаряд, массовый, помеха).

❑ Сдвоенные потоки

Выберите вторую стихию. Фыркнув или щёлкнув пальцами, вы можете сменить свою первичную стихию на вторичную, и наоборот. Только одна стихия может быть первичной одновременно. Ваши техники остаются прежними и используют те же свойства, меняется только стихия.

❑ Моё тело готово

Когда у вас есть несколько минут, чтобы спокойно сосредоточиться, вы можете завершить медитацию открытием канала (считайте, что на кубиках выпал успех).

❑ Воин потока

Ваша первичная стихия сливается с вашим оружием. Когда вы рубите и кромсаете, на 10+ можете добавить атаке одно из свойств ваших техник.

❑ Телепорт

Вам открывается новое свойство техники: телепорт. Используя технику с этим свойством, вы мгновенно перемещаетесь в любое место рядом. Опишите, как это выглядит. Примеры: защитные тени (барьер, телепорт), удар мороза (телепорт, мощный).

❑ Поглощение элементаля

Когда вы поглощаете своего освободившегося элементаля, бросьте+ТЕЛ.

* На 10+ элементаль сливается обратно с вашим потоком. * На 7-9 вы поглощаете его, но ваше тело страдает: получите 1к4 урона (игнорирующего броню).

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Надлом

Требуется: Нить в иглу

Используя ход нить в иглу, вы можете дополнительно бросить до трёх кубиков урона (1к4, 2к4 или 3к4). За каждый кубик, на котором выпало 1 или 2, вы тоже получаете дополнительный урон (игнорирующий броню).

❑ Массовое поражение

Вам становится доступно новое свойство техники: массовое. Используя технику с этим свойством, вы можете указать до трёх целей, находящихся рядом друг с другом. Если техника наносит урон, бросайте его один раз. Примеры: огненный взрыв (массовый, взрыв), защита союзников (барьер, массовая).

❑ Броня стихий

Свойство барьер добавляет вам +2 брони до следующего открытия канала.

❑ Опустошительная волна

Требуется: Знаковая техника

Используя знаковую технику, вы можете временно добавить ей четвертое свойство, но получите 1к4 урона (игнорирующего броню), когда её примените.

❑ Компенсация

Требуется: Поглощение элементаля

Когда вы **поглощаете** элементаля, на 10+ ваше тело излечивает 1к6 урона.

❑ Осадок

Когда вы **убиваете противника с помощью канала**, его останки становятся помехой.

❑ Телесная травма

Когда вы **наносите урон**, можете получить травму по своему выбору, чтобы перебросить любой кубик урона (или все сразу). Если у вас уже есть все шесть травм, этот ход использовать нельзя.

❑ Бедствие

Когда вы открываете канал с результатом 12+, укажите часть цели (предмет, конечность, оружие): она плавится, замерзает, каменеет или портится как-то иначе (точный эффект зависит от вашей первичной стихии).

❑ Не моргай

Требуется: телепорт

Техники со свойством телепорт теперь можно применять к другим персонажам.

❑ Чемпион потока

Заменяет: воин потока

Ваша первичная стихия сливается не только с вашим оружием, но и с телом. Когда вы рубите и кромсаете, на 10+ можете добавить атаке свойство барьер и ещё одно свойство другой вашей техники. Барьер действует до следующего открытия канала или до следующего хода руби и кромсай.

❑ Безрассудный призыв

Когда вы призываете элементалю, на 10+ можете выбрать вариант из списка 7-9, чтобы дать элементалю два свойства.

Советы ведущему

Судья стихий

Помните, кто тут заклинатель потока. Подсказка: это не вы! Не вы здесь эксперт по каналам, планам и элементалям. (Ладно, ладно, вы тоже можете быть экспертом, но...) Постарайтесь чаще привлекать заклинателя, когда возникают вопросы из этой области. Поддерживайте его, когда ему это нужно, но не лишайте его первенства.

Свойство: барьер

Спросите у заклинателя потока, на что похож барьер. Это пузырь теневой энергии или щит из льда? С точки зрения игромеханики он просто даёт броню. С точки зрения повествования объяснение должен придумать заклинатель!

Свойство: помеха

Думайте о нём как об элементе окружающей среды (возможно даже постоянном). Чаще помеху проще использовать повествовательно, без привлечения игровой механики. В комбинации со свойством барьер помеха может выглядеть, например, как стена из льда, которая защищает тех, кто за ней прячется.

Свойство: телепорт

Это свойство можно ещё назвать «быстрое перемещение». Эффект не обязательно должен выглядеть как телепортация. Возможно, заклинатель оседлал молнию или поток ветра.

Призыв элементалей

Элементали — живые существа. Придайте им индивидуальности! Их внешний вид и характер могут сильно различаться. Наделите их физическими чертами, которые хорошо сочетаются со свойством техники, которое они олицетворяют. А ещё элементали не должны быть одноразовыми: возвращайте в игру самых запомнившихся!

Ход смерти: прорыв

Другие ходы смерти часто влияют на мир, этот же буквально изменяет его. Это ядерная бомба среди ходов смерти. Окружение меняется резко и навсегда. Пусть эта смерть потрясёт мир (возможно даже буквально). Остальные герои едва успевают унести ноги, прежде чем разверзается стихийный ад.

Земля никогда не будет прежней. Эта смерть породила что-то новое. Тут теперь Лес пламени или Инистая башня. Болото теней. Озеро смерти. Долина Грозов. Дайте месту имя и не забывайте о нём! Сделайте так, чтобы игроки туда вернулись. Пусть персонажи ведущего говорят об этом месте и о том, что там произошло. Используйте его в других своих кампаниях. Сделайте его запоминающимся!

Некромант

Стартовые ходы

Собиратель трупов

Когда вы проводите несколько минут, собирая труп для дальнейшего использования, можете сохранить его в одной из трёх ваших проклятых каноп. Хотя каноп размером всего с кулак и почти невесома, в неё волшебным образом помещается один труп любого размера. Когда вы открываете канопу, труп появляется перед вами.

Оживление мёртвых

Когда вы прибегаете к чернейшим из чар, чтобы оживить мертвеца, выберите труп рядом или из вашей коллекции и бросьте+ИНТ. Только один труп может находиться под вашим контролем одновременно, и он должен быть размером не больше человека. *На 10+ труп оживает под вашим контролем, и у вас есть 3 очка силы для управления им. *На 7-9 также выберите одно:

- ◆ Плоть сопротивляется: вы получаете на 1 очко силы меньше.
- ◆ Вы привлекаете нежелательное внимание или подвергаетесь опасности. Ведущий скажет, как именно.
- ◆ Магия едва удерживает тело в целости: после использования труп развалится.

Когда у вас заканчиваются очки силы, труп падает. Если от него что-то осталось, можете попытаться снова его оживить.

Взять!

Когда вы приказываете ожившему трупу выполнить вредоносное действие, например, атаковать или использовать специальный ход, бросьте+ИНТ. *На 10+ действие успешно и наносит 1к6 урона. *На 7-9 то же самое, но вы теряете 1 очко силы.

Зияющая рана

Оживший труп игнорирует большинство атак, которые наносят небольшой урон, но когда он принимает серьёзный удар, ведущий назовёт вам значимую часть тела (например, коготь, конечность или челюсти), которой труп может лишиться. Потратьте 1 очко силы, чтобы сохранить труп в целости, или эта часть тела будет уничтожена.

Кусочек разума

Когда вы или ваш оживший труп пожираете кусок мозга разумного существа, ведущий расскажет вам что-нибудь интересное из того, что было известно его владельцу.

Запасные части

Благодаря знанию того, как сшивать трупы, вы можете восстанавливать утраченные части тела, такие как оторванные конечности, глазные яблоки или зубы. Для этого вам потребуется несколько часов работы и утраченная конечность (или её замена). Не считая швов и запашка, пришитая часть тела выглядит как новенькая.

Проклятие

Когда вы используете тёмную магию, чтобы проклясть кого-то или что-то, скажите ведущему, чего вы пытаетесь достичь. Результат достижим всегда, но ведущий поставит перед вами от одного до четырёх условий из списка:

- ◆ Для этого потребуется кровь ____.
- ◆ Для этого потребуется много денег.
- ◆ Вам потребуется редкий компонент.
- ◆ Сейчас вы можете наложить только более слабый или ограниченный вариант проклятия.
- ◆ Потребуется дни / недели / месяцы для того, чтобы проклятие вступило в силу.
- ◆ ____ узнает или услышит об этом.
- ◆ Вам придётся отправиться в ____.

Проклятая часть тела

Часть вашего тела проклята: вы можете свободно снимать и приставлять её обратно. Выберите один вариант:

☐ Всевидящий глаз

Когда ваш проклятый глаз вынут, вы сохраняете способность видеть им.

☐ Съёмное ухо

Когда ваше проклятое ухо снято, вы сохраняете способность слышать им.

☐ Указующий перст

Когда вы снимаете проклятый палец с руки, назовите цель в пределах видимости. До тех пор, пока палец снят, он будет указывать на названную цель.

☐ Жуткий пальчик

По не очень понятным для вас причинам, когда вы съедаете проклятый палец со своей ноги, он излечивает вам 5 урона, а затем снова отрастает за пару дней. Не забудьте описать вкус. Примечание: вы не уверены, что произойдёт, если кто-то ещё решит его съесть, ведь никто пока не был готов попробовать...

Характеристики

Ваш базовый урон равен к4.

Ваши максимальные ОЗ равны 4+Телосложение

Внешность

Безумный взгляд, прищуренный взгляд, или чёрные глаза.

Капюшон, длинные белые волосы, посмертная маска.

Чёрная мантия, татуировки на тему смерти, ритуальное облачение.

Грязное, гибкое или покрытое швами тело.

Узы

Похоже, _____ меня не боится; нужно заняться этим.

Не могу не думать, какой мощный кадавр получился бы из _____.

_____ всегда оставляет за собой горы трупов. Как удобно.

Снаряжение

Макс. нагрузка 10+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), лопатой (вес 1), иглой и нитками (вес 0).

Выберите одно:

☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)

☐ 3 целительных зелья и снаряжение авантюриста (5 исп., вес 1)

Выберите своё оружие:

☐ Костяной кинжал (рука, вес 1)

☐ Посох с черепом (взмах меча, двуручный, вес 1)

Вы начинаете игру с 3 проклятыми канопами (вес 0), в одной уже есть труп:

☐ Однорукого гнома

☐ Кого-то, кого вы знали лично

☐ Освежёванной гончей

Мировоззрение

☐ Нейтральное

Воскресите особенно сильный или уникальный труп.

☐ Хаотичное

Убейте существо только для того, чтобы пополнить коллекцию.

☐ Злое

По-настоящему ужасните кого-нибудь.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Армия нежити

Когда мир вокруг меркнет, остаются лишь месть и ненависть. Когда вы умираете, земля начинает дрожать. Сквозь неё прорываются костлявые руки, покрытые гниющей плотью, сотни и сотни тел. Проклятые каноны открыты, трупы из вашей коллекции встают во главе орды нежити. Они жаждут лишь одного: отмщения.

Тех, кто стал причиной вашей смерти, ждет разочарование: армия просуществует, пока отмщение не свершится или не будет уничтожен последний труп. Пусть ваши враги познают истинный ужас, Некромант. Покажите им, наконец, чего вы действительно стоите!

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

☐ Оживление с размахом

Когда вы **оживляете мёртвых**, можете использовать труп крупного существа.

☐ Тело на раз

Когда вы **оживляете мёртвых**, на 10+ можете поднять труп для одноразового применения. При этом вы получаете +1к4 очков силы, но труп после использования распадается.

☐ Монструозный

Оживший труп под вашим контролем наносит 1к8 урона. Когда вы отдаёте ему команду «Взять!», на 12+ он наносит сразу 8 урона (без броска).

☐ Истинный коллекционер

У вас есть ещё одна проклятая канопа, причём особенная. В ней может храниться обычный труп или предварительно собранный кадавр или поганище.

☐ Кадавр

Когда вы оживляете мёртвых, можете выбрать два трупа (рядом или из вашей коллекции) для объединения. Опишите, как вы решили их объединить. Оживший труп получает все преимущества и особые ходы обоих доноров. Если кадавр уцелеет, его можно будет разделить и сохранить трупы до следующего раза.

☐ Неживой щит

Когда вы получаете урон и рядом с вами есть оживший труп, можете заставить его принять половину урона на себя, но при этом сразу потеряет все очки силы.

❑ Проклятое тело

Выберите ещё две проклятые части тела и получите вдобавок проклятые зубы. Когда вы вынимаете такой зуб, для других он выглядит точно как монета местной валюты. Вы можете пробуждать это проклятие и усыплять его снова по желанию. Просто имейте в виду, что зубы не отрастают...

❑ Ассистент

Вы собрали особого помощника из кожи и костей трупа. Он имеет нагрузку 5 и 1 ОЗ. Когда вы отдаёте ему приказ более сложный, чем «Следуй за мной», бросьте 2к6 (толковых помощников поди поищи). *На 10+ выберите одно. *На 7-9 выберите два.

- ♦ Вы должны объяснить приказ несколько раз, прежде чем он его поймёт.
- ♦ Выполнение приказа вызывает проблемы или привлекает нежелательное внимание (ведущий скажет, как именно).
- ♦ Выполнение приказа потребует много времени и пускания слюней.

❑ Гробокопатель

Когда вы рыскаете по кладбищу в поисках нового материала, вы всегда можете спросить ведущего, кто из погребённых здесь:

... был самым могущественным при жизни.

... имеет самое богатое захоронение.

... прожил наиболее примечательную жизнь.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Колосс

Требуется: оживление с размахом

Когда вы оживляете мёртвых, можете использовать труп огромного существа.

❑ Подрывные тела

Требуется: тело на раз

Трупы, которые вы выбрали для одноразового применения, взрываются вместо того, чтобы распасться, нанося урон всем в пределах досягаемости.

❑ Смертоносный

Заменяет: монструозный

Оживший труп под вашим контролем наносит 1к10 урона. Когда вы отдаёте ему приказ атаковать, на 12+ он наносит сразу 10 урона (без броска).

❑ Запасливый собиратель

У вас ещё одна проклятая канопы, в которой можно хранить запасные части. Когда вы препарируете труп, который не намерены использовать, и помещаете части тела в канопу, вы получаете 1 резерв. Когда вам нужна запасная часть, чтобы пришить её труп (или живому существу), потратите 1 резерв, чтобы найти искомое.

❑ Поганище

Требуется: Кадавр

Можете выбирать до трёх трупов для объединения.

❑ Неисправимый некромантик

Когда вы пытаетесь убедить кого-то, будто оживший труп ещё жив, бросьте+ИНТ.

*На 10+ выберите два. *На 7-9 выберите один.

- ◆ Труп может двигаться убедительно, будто живой.
- ◆ Вы можете заставить труп говорить то, что вам нужно.
- ◆ Труп не сильно смердит.

❑ Некрохирург

Вы можете не просто пришивать утраченные части тела, а добавлять новые — себе или другим. Новые пальцы, глаза или даже целые конечности. Но будьте осторожны: зайдёте слишком далеко, и ведущий скажет, какой побочный эффект или осложнение вы получили...

❑ Стая

Вы можете оживлять мёртвых существ мелкого и небольшого размера, создавая из них стаю, которая действует заодно. Трупы, образующие стаю, можно хранить в проклятой канопе.

❑ Иссущение

Когда вы используете магию крови для передачи жизненных сил, выберите кубик крови (1к6, 1к8 или 1к10) и бросьте его. Вы или ваш союзник получаете выпавшее количество урона (который игнорирует броню). Бросьте тот же кубик во второй раз и излечите себе или союзнику выпавшее количество урона.

Советы Ведущему

Взять!

Этот ход можно использовать в любой ситуации, когда оживший труп нападает или делает что-то особенное. То, что может сделать труп, в первую очередь определяется повествованием. Например, если это труп гарпии, то он по умолчанию может летать. Но когда он погружает свои когти в чье-то лицо, запускает ход команда «Взять!».

На 7-9 атака успешна, но происходит что-то (к примеру, труп сопротивляется вашей воле), что заставляет некроманта частично утратить контроль (он теряет 1 очко силы).

Зияющая рана

Оживший труп отчасти удерживается в целости при помощи магии. Атаки, наносящие мало урона (порезы и ушибы), не вредят трупу: он их даже не замечает. Однако когда трупу наносится мощный удар, есть шанс, что он потеряет часть тела. Когда это произойдет – решать вам. Не обязательно делать это всякий раз, лучше использовать ход экономно. Избиение или даже протыкание насквозь уже мёртвого тела не сильно на него повлияет.

Запускайте этот ход, когда некромант сознательно подставляет оживший труп под удар. Запускайте его, когда хотите поставить игрока перед трудным выбором.

Проклятие

Это несколько похоже на ритуал волшебника. Некроманту не нужно место силы, но вы можете сделать его одним из условий.

Запасные части, некрохирург

Эти ходы одновременно забавные и страшноватые. Рассматривайте их побочные эффекты или осложнения в таком же ключе. Может быть, новая конечность выглядит или пахнет гротескно, или, возможно, обладает собственным разумом.

Ход смерти: армия нежити

Армия означает АРМИЯ! Сотни мертвецов. Конечно, некоторые из них могут быть медленными и тупыми, но их много. Постарайтесь выбрать трупы, подходящие для того окружения, в котором разворачиваются события. Кто здесь мог быть захоронен? Если ничего не приходит в голову, тогда, возможно, трупы вырываются из подземного мира. Не забудьте дать игроку умершего некроманта сказать, как действует армия и кого она атакует. Спустите орду мертвецов с поводка!

Шаман

Стартовые ходы

Договор с духами

Вы заключили договор с миром духов, что позволяет создавать до трёх тотемов мирских духов. Опишите, как они выглядят. Это деревянные идолы? Проклятые куклы или символы, вырезанные из кости? Может, это церемониальные маски или черепа павших врагов? У вас свои методы, но вы гордитесь тем, что создаёте тотемы, достойные заключённых в них духов. Внешний вид тотемов: _____

Создание тотема

Когда вы проводите время за созданием нового тотема (час или около того, без перерыва), можете заключить в него одного из мирских духов (описание в конце буклета) или другого духа, которого предложит ведущий (он может быть связан с местностью или событием). Вы не можете заключить больше духов, чем позволяет ваш договор: чтобы привязать нового, придется освободить одного из старых. Каждый тотем получает 1 заряд. Произнесение имени духа выпускает его наружу и тратит 1 заряд. Когда у тотема заканчиваются заряды, он разрушается, и дух не может в него вернуться.

Духовный наставник

Вы можете отдать созданный вами тотем мирского духа своему союзнику. Опишите, как выглядит тотем и сколько у него зарядов. И не забудьте научить союзника имени, произнесение которого освободит духа из заточения. Отданный тотем работает как обычно, но имейте в виду: только вы можете вести разговор с духами.

Разговор с духами

Когда вы произносите имя духа, заключённого в сделанном вами тотеме, можете бросить+МДР, чтобы не тратить заряд. *На 10+ дух успешно освобождается и потом возвращается в тотем. *На 7-9 дух освобождается, но *выберите одно*:

- ♦ Вы привлекаете нежелательное внимание или подвергаетесь опасности. Ведущий расскажет, как именно.
- ♦ Ваша репутация в мире духов пострадала. Вы получаете постоянный штраф -1 к разговору с духами, пока не проведёте часовую церемонию почитания духов.
- ♦ Заряд тотема всё равно тратится.

Шёпот

Когда вы изучаете обстановку, можете также спросить: «Что шепчут здешние духи?»

Ловец духов

Когда вы становитесь свидетелем смерти существа, можете заключить его дух в особом тотеме. Бросьте+МДР. *На 10+ дух захвачен. Ведущий расскажет, что произойдет, если выпустить духа. Эффект будет магическим и связанным с природой духа или его величайшим желанием в жизни. У этого особого тотема, «ловца душ», нет зарядов, и вы можете выпустить из него духа по желанию, но после этого дух должен покинуть тотем (*разговор с духами* не работает). У вас может быть только один тотем ловца душ. *На 7-9 ведущий также скажет, какое осложнение при этом возникло. Например:

- ◆ Дух непредсказуем.
- ◆ Есть дополнительный негативный эффект.
- ◆ Дух беспокоен, его нужно использовать в течение ограниченного времени.

Дух-хранитель

Выберите духа, который всегда наблюдает за вами. Раз за атаку, когда на броске урона у вас выпадает 1, дух приходит к вам на помощь. Перебросьте кубик урона и ...

☐ Дух вепря

...добавьте атаке свойство мощная.

☐ Дух жука

...получите +2 брони на следующий ход.

☐ Дух сокола

...получите +1 к следующей атаке.

☐ Дух сталедрова

...получите +1 к следующему ходу спастись от угрозы.

Характеристики

Ваш базовый урон равен к6.

Ваши максимальные ОЗ равны 6+Телосложение.

Внешность

- ◆ Устремлённый вдаль, напряжённый или мудрый взгляд.
- ◆ Головной убор, маска, растрёпанные волосы.
- ◆ Ритуальное одеяние, шкуры животных, церемониальная одежда.
- ◆ Гибкое, татуированное или массивное тело.

Узы

Мне ясно, что у _____ беспокойный дух.

Дух _____ и мой связаны друг с другом.

Я слышал, как духи говорят о силе _____.

_____ должен научиться уважать мир духов.

Снаряжение Макс. нагрузка 8+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), тотемом ловца духов (вес 1), а также ножом для резки (рука, вес 1)

Выберите своё оружие:

- ☐ Церемониальный кинжал (рука, вес 1)
- ☐ Копьё (удар копья, метательное, близко, вес 1)
- ☐ Посох (взмах меча, двуручный, вес 1)

Выберите свою защиту:

- ☐ Расписной деревянный щит (броня +1, вес 1)
- ☐ Лёгкая броня из шкур или кости (броня 1, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ Дурман-грибы (галлюциногенные, вес 0)
- ☐ Травы и припарки (2 исп., вес 1)
- ☐ Противоядие (вес 0)
- ☐ Ритуальный барабан (вес 1)

Мировоззрение

☐ **Доброе**

Излечите беспокойного духа или помогите ему

☐ **Нейтральное**

Покажите кому-то мудрость, которой обладаете.

☐ **Хаотичное**

Попоспособствуйте мести духа.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Последний тотем

Вы знали, что этот момент когда-нибудь придёт, ведь ваше тело не вечно. Зато дух... У вашего духа есть ещё одно дело.

Когда вы умираете, все ваши тотемы разбиваются, а заключённые в них духи выходят наружу. Кокон духовной энергии окутывает ваши останки, захватывая случайные предметы и куски разбитых тотемов. Наконец, водоворот рассеивается, и вот оно, на земле: ваше тотемическое наследие, артефакт великой силы.

Поработайте с ведущим, чтобы создать мощный магический предмет. Это может быть амулет, копьё или любая другая вещь. Его эффекты должны быть связаны с тем, к чему вы стремились или за что сражались при жизни. Пусть это будет вашим наследием, Шаман. Даром вашего духа будущим поколениям.

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

☐ Цепная молния

Когда вы выпускаете духа молний, он может поразить дополнительную цель рядом. Бросьте ещё 1к6. Можете выбрать, какой кубик достанется каждой из целей.

☐ Мудрый совет

Когда вы **показываете кому-то более мудрый путь**, можете *договориться* с МДР, а не ХАР.

☐ Паутина шёпотов

Вы можете создавать сколько угодно тотемов для духов шепчущего ветра. Нашёптанные такому тотему слова можно услышать из любого аналогичного тотема, созданного вами.

☐ Бродячий дух

Ваш договор с духами позволяет создавать на один тотем мирских духов больше, но духи сами решают, кто из них будет заключён в нём. Когда вы мастерите этот тотем, ведущий скажет вам, какого из мирских духов использовать (и это, скорее всего, будет тот, которого вы не использовали вообще или использовали редко).

☐ Исцеление предков

Вы призываете своих предков в облике духов починки. Когда вы выпускаете такого духа для лечения союзника, добавьте свой уровень к количеству излечиваемого урона.

☐ Спиритический сеанс

Ваша связь с миром духов крепнет. Теперь вы можете использовать *разговор с духами*, когда выпускаете духа из ловца духов, как если бы это был обычный тотем.

☐ Подстрекатель

Когда вы ведете разговор с духами, на 10+ вы также можете выбрать один из вариантов, доступных при результате 7-9. Если вы это делаете, влияние духа окажется вдвое сильнее или количество целей удвоится (выберите одно).

☐ Тотемическая защита

Когда вы получаете урон, назовите имя одного из заключённых вами духов: он блокирует урон, но его тотем разрушается.

☐ Проводник духов

Ваш договор с духами позволяет создавать на один тотем мирского духа больше, но его нужно отдать для использования кому-то другому. Попытка использовать его самостоятельно считается нарушением договора, и мир духов будет искать возмездия.

❑ Поиск видений

Когда вы проводите ночь в одиночестве на природе и употребляете усиливающие видения вещества (например, духокорень или дурман-грибы), духи предлагают вам помощь. Скажите им, что вас гложет. Они сделают всё возможное, чтобы даровать вам мудрость. Получите +1 к следующему ходу, связанному с озвученной проблемой.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Тотем Первых Духов

Когда вы проводите около суток за созданием величественного тотема, достойного самых древних духов, выберите одного из Первых Духов для вызова и заключения. Этот тотем всегда имеет заряд 1 и всегда разбивается, когда вы произносите имя духа (*разговор с духами* не работает). Ваш договор с духами позволяет одновременно создавать только один тотем Первых Духов. Будьте осторожны: если вы будете призывать Первых Духов слишком часто, мир духов может начать выдвигать свои требования!

❑ Тотемическое оружие

Выберите мирского духа и заключите его в своё оружие. Когда вы *рубите и кромсаете* этим оружием или *даёте залп* из него, на 10+ можете высвободить из него духа даром.

❑ Дух пламени

Когда вы **вдыхаете дух пламени от костра или факела**, огонь угасает, а дух оказывается у вас под языком. Можете в любой момент выплюнуть духа, нанося свой базовый урон и освещая цель огнем.

❑ Творец талисманов

Вам понадобится ценный или редкий предмет (самоцвет, кость сильного зверя и т.д.), чтобы преобразовать тотем мирского духа в талисман с двумя зарядами. Когда у талисмана заканчиваются заряды, он не разрушается: дух просто отправляется на отдых. На заре нового дня, или когда вы проводите около часа за выполнением церемоний почитания, заряды талисмана восстанавливаются до максимума. В любом ином отношении талисман действует как обычный тотем.

❑ Путешествие в мир духов

Когда вы **сидите с кем-то вокруг костра**, можете покинуть свои тела и войти в мир духов. Пока огонь горит, можете бродить по миру духов и видеть то, что видят они.

❑ Взгляд в душу

Когда вы всматриваетесь в глаза другого, а он — в ваши, вы улавливаете проблески душ друг друга. Откройте другому что-то важное о себе: страшный секрет, желание или намерение. В ответ вам откроется что-то столь же значимое (ведущий скажет, что).

❑ Защитник

Защита вашего духа-хранителя распространяется на того, с кем вы связаны узами (когда у него выпадает 1 на броске урона).

❑ Медиум

Когда вы впервые встречаетесь с примечательной личностью, ведущий скажет вам, что ближайшие духи шепчут о ней.

Советы ведущему

Назови имя!

Интереснее, когда игрок на самом деле произносит имена духов. Поощряйте его говорить их так, как это сделал бы настоящий шаман: Юкааааа-ООООМ!

Создание тотема

По мере того как шаман растёт в уровне, подумайте о том, чтобы дать ему в пользование (временное или постоянное) новых духов. Это могут быть духи других животных, местности или событий. Это своего рода волшебные предметы. Силы таких духов могут быть как чисто описательными, так и иметь игромеханическое воплощение.

Ловец духов

Этот ход позволяет шаману получить ещё больше духов, когда он становится свидетелем чьей-то смерти. Эффекты такого тотема зиждятся на личности, стремлениях и способностях, которые были у существа при жизни. Например, если шаман захватывает дух оборотня, его освобождение, возможно, приведёт к восходу луны (независимо от текущего времени суток и месяца). Как видно, это более «духовное» деяние, чем оживление мертвецов, которое практикуют некроманты.

Тотем Первых Духов

Это оружие массового уничтожения или власти в арсенале шамана. Его использования всегда влечёт серьезные последствия, и если игрок постоянно пытается решить свои проблемы за счёт таких тотемов, миру духов пора проявить себя. Пусть выставляют неудобные требования. Помните, источник силы шамана — договор с миром духов.

Ход смерти: последний тотем

В отличие от многих других ходов смерти, этот не вызывает катастрофических последствий. Водоворот духов, скорее всего, встряхнет поле боя, но основная его цель — показать, что происходит нечто значительное: рождается могущественный артефакт!

Незабываемым этот ход делает не сама вещь, а то, что можно сотворить с её помощью. Пусть она станет постоянным элементом вашей кампании.

Всякий раз, когда игрок использует её, пусть помнит, откуда она взялась. В некотором смысле шаман всё ещё рядом, всё ещё помогает отряду.

Список мирских духов

❑ Дух починки Наандави

Выпущенный дух излечивает вам или ближайшему союзнику 1к8 урона.

❑ Дух молнии Юка-оом

Когда вы выпускаете этого духа, молнии ударяют в ближайшую цель, нанося ей 1к6 урона. Этот урон игнорирует броню, если только материал, из которого состоит цель, не имеет электрического сопротивления (как дерево или камень).

❑ Дух питона Чу'а

Выпущенный дух призывает большую змею, которая обвивает цель. Жертва не может двигаться, но может говорить. Эффект длится, пока она не получит урон или дух не будет отозван. Сильное существо может вырваться из захвата, но при этом получит 1к6 урона.

❑ Дух упрямой черепахи Миши-миши

Тот, кто произнёс имя духа черепахи, получает бонус к броне, равный МДР шамана, но только против атак со спины. Эффект длится до конца боя.

❑ Дух колючего дикобраза Пахин

Сила этого духа действует до конца боя. Когда того, кто произнёс его имя, атакуют в ближнем бою, нападающий получает урон, равный МДР шамана (игнорирует броню).

❑ Дух совы Суу'ак

Когда вы выпускаете духа совы, он держится рядом с вами, ожидая возможности одарить мудростью. Вы получаете +1 к попыткам изучить обстановку. Если у вас выпало 6-, дух совы исчезает, дав напоследок последний мудрый совет (перебросьте кубики).

❑ Дух игривого тигра Амотэкун

Выпустив духа тигра, укажите цель, которую он будет преследовать. Каждый раз, когда цель совершает дистанционную атаку, тигр выпрыгивает и останавливает её, предотвращая атаку. После этого он отскакивает в сторону и ждёт дальше. Так продолжается до тех пор, пока цель не умрёт или вы не отзовёте духа.

❑ Дух шепчущего ветра Мэдвэйаши

Когда вы произносите что-то шёпотом, ваш голос раздаётся из этого тотема независимо от того, как далеко он находится. Раз в неделю освобождайте и заново заключайте этого духа, или он начнёт беспокоиться.

❑ Дух мерзкого осла Балубэра

Когда вы выпускаете этого духа, он превращается в крайне упрямого осла с нагрузкой 10. Один раз в день вы должны кормить его ягодами или другим лакомством. Так продолжается до тех пор, пока вы не отзовёте духа или не оставите его на день без еды.

❑ Дух желания Тэлакапа

Произнося имя этого духа, укажите его тотемом на цель: она исполнится огромным желанием прикоснуться к тотему. Цель не остановится и сделает всё в её силах, чтобы добраться до тотема. После того, как тотем коснется кожи цели, дух освободится, а желание угаснет.

Список Первых Духов

Когда что-то случается впервые, это становится важным событием для мира духов. Первые Духи стары: они появились, когда мир был ещё молод. Только мудрейшие из шаманов могут призывать Первых Духов, но когда это происходит, мир содрогается.

❑ Дух первой формы земли Сэну-таахи

После освобождения этого духа почва начинает раскаляться и испускать низкий рокот. Земля трескается и тает, образуя вулкан. Сформировавшись окончательно, он будет извергать смертельно горячую лаву и массивные обломки камня, которые покроют всё вокруг.

❑ Дух первой любви Сэну-найок

Когда вы касаетесь этим тотемом кожи персонажа и выпускаете духа, назовите имя. Если персонаж знает того, чьё имя названо, он влюбляется в него глубоко и наивно. Это не жалкое приворотное зелье; его эффект необратим, но учтите: сердце разбивается. Остерегайтесь гнева того, чью любовь отвергли.

❑ Дух первого страха Сэну-гоши

Когда вы заключаете этот дух, произнесите имя конкретного персонажа или существа. Когда этот персонаж или существо видит тотем, он исполняется диким ужасом и не остановится ни перед чем, чтобы убраться подальше от тотема или уничтожить его. При освобождении дух будет преследовать персонажа или существо, пока вы не отзовёте его или он не будет изгнан.

❑ Дух первой сделки Сэну-генв

Когда вы прижимаете этот тотем к коже жертвы и выпускаете духа, укажите некую часть жертвы: её лицо, магическую способность или даже её дух. Что бы вы ни назвали, вы это получите, а цель получит что-то эквивалентное от вас (лицо меняется на лицо, способность на способность, дух на дух). Уничтожение тотема обнуляет эффект.

❑ Дух первого урожая Сэну-лэсква

Когда вы выпускаете этот дух, все находящиеся рядом фрукты, овощи и посевы ментально вырастают и созревают. Если рядом нет ничего другого, будут созревать все съедобные грибы и другая растительность, годная в пищу.

❑ Духи первых волков Сэну-хока

После высвобождения эта стая свирепых духов-волков будет выслеживать и преследовать персонажа или существо по вашему выбору, невзирая на то, как далеко находится цель. Когда вы поднимаете голову к небу и воете максимально громко, стая воет в ответ, и вы узнаете, в какой она стороне. Она будет преследовать цель, пока вы её не нагоните, после чего исчезнет.

❑ Дух первой зимы Сэну-ванбэр

После высвобождения этого духа температура начинает падать, а земля вокруг вас покрывается толстым слоем снега. Те, кто восприимчив к сильному холоду, получают свойство неуклюжий (-1 на все ходы) до тех пор, пока не отогреться.

❑ Дух первой весны Сэну-доона

Когда вы выпускаете этого духа, все растения в пределах видимости начинают стремительно расти. Распускаются цветы, саженцы вырастают в высокие деревья, кустарники зацветают. Все существа рядом (независимо от их мировоззрения) излечивают 2к8 урона.

❑ Дух первого солнца Сэну-сакуун

Независимо от времени суток солнце встаёт в зените. Температура быстро возрастает, и всякая влага поблизости стремительно испаряется. Растения увядают и засыхают, а все задержавшиеся под прямыми солнечными лучами рискуют получить серьёзные ожоги.

❑ Дух первой бури Сэну-яука

Небо темнеет от чёрных туч, когда вы выпускаете этого духа. Сильнейшая буря обрушивается на землю. Дождь и град льют с неба, молнии вспыхивают каждые несколько секунд и гром сотрясает землю. Вы отчасти можете управлять бурей, что позволяет вам, например, сосредоточить её ярость на конкретной цели или повелеть ураганым ветрам опрокинуть здание.

❑ Дух первого дома Сэну-джати

Этот дух может быть заключён в тотем только в том месте, которое вы считаете безопасным и знакомым. Позже, когда вы выпускаете духа наружу, тот, кто прикоснётся к тотему, будет переправлен через мир духов к тому месту, где был заключён дух.

Загонщик

Стартовые ходы

Напарник

Когда вы тратите пару секунд, занимая позицию рядом с союзником, он становится вашим напарником на поле боя. Продолжайте сражаться как обычно, но поглядывайте на напарника: он будет часто давать вам шанс нанести быстрый удар врагу, с которым сцепился. Этот союзник считается вашим напарником, пока вы остаётесь рядом или пока не выберете нового. Когда вы помогаете напарнику, добавьте +1 к броску.

Удачный удар

Благодаря действиям вашего напарника враги часто открываются для ваших атак. Удачным ударом может быть быстрый укол копьём, бросок дротика или выстрел из лука. Урон от удачного удара равен 1к6 (плюс бонусы от оружия).

Расправа

Когда ваш напарник получает урон, можете тут же нанести удачный удар тому, кто его атаковал.

Обходной манёвр

Когда ваш напарник атакует и наносит урон, вы можете тут же нанести удачный удар той же цели. (Если атака поражает несколько целей, выберите, кому достанется удар).

Метание копья

Когда вы метаете копье, бросьте+ЛОВ. *На 10+ вы попадаете в намеченную цель и наносите базовый урон. *На 7-9 также *выберите одно*:

- ◆ Копье застряло и его так просто не вытащить.
- ◆ Древко повреждено, вы получаете -1 на все попытки метать копье.
- ◆ Наконечник сломан, теперь копье наносит -1 урона.

Когда вы проводите около часа за ремонтом копья, удалите негативные последствия.

Помощь напарнику

Использование союзника в качестве напарника зачастую даёт вам возможность нанести врагу неожиданный удар. При этом ваш напарник сам получает определённую выгоду. Выберите одно:

☐ Я тебя прикрою

Когда вы предупреждаете напарника о неожиданной опасности, он успевает отреагировать вовремя и получает +1 на следующий бросок против этой опасности.

☐ Стена щитов

Когда вы находитесь в пределах удара копья от вашего напарника, он получает бонус к защите от нацеленных в него атак, равный броне вашего щита.

☐ Уверенность

Атаки вашего напарника наносят +1 урон.

Отвлечение

Когда вы пытаетесь отвлечь одного или нескольких противников, скажите, как вы добиваетесь этого, и сделайте бросок. Если вы делаете это

- ♦ ... путём запугивания или грубой силы, добавьте +СИЛ.
- ♦ ... быстрыми действиями или маневрированием, добавьте +ЛОВ.
- ♦ ... получая телесные повреждения, добавьте +ТЕЛ.
- ♦ ... смекалкой или полезными знаниями, добавьте +ИНТ.
- ♦ ... преодолевая страх или проявляя проницательность, добавьте +МДР.
- ♦ ... через обаяние или социальное влияние, добавьте +ХАР.

*На 10+ отвлечение работает отлично. *На 7-9 отвлечение в основном успешно, но ведущий сообщит вам о возникшей сложности. Возможно, оно работает лишь недолго или вдобавок отвлекает вашего союзника. Любой, кто пользуется тем, что цель отвлечена, получает +1 к броску.

Финт

Когда вы рубите и кромсаете, на 7-9, вместо того, чтобы нанести урон, вы можете избежать атаки противника, нацеленной в вас.

Гибкая защита

Когда вы вооружены щитом, он даёт вам дополнительно +1 брони. Когда вы не вооружены щитом, ваши атаки ближнего боя получают пробивание +2.

Характеристики

Ваш базовый урон равен к6.

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение

Внешность

- ♦ Пронзительный, беспокойный или расчётливый взгляд.
- ♦ Шлем с оперением, стриженные или жёсткие волосы.
- ♦ Воинский килт, лёгкая одежда, потрёпанная броня.
- ♦ Гибкое, загорело или мускулистое тело.

Узы

_____ и я присматриваем друг за другом.

Когда _____ рядом, всё всегда идет не по плану.

_____ никогда не упустит возможности, прямо как я.

Иногда мне кажется, что _____ жаждет смерти.

Снаряжение Макс. нагрузка 8+СИЛ

Вы начинаете игру с копьем (удар копья, метательное, близко, вес 1), круглым щитом (броня +1, вес 1) и пайками (5 исп., вес 1).

Выберите одно:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ 3 целительных зелья и одно вспомогательное оружие
- ☐ Копьеметалка (вес 1; копья и дротики получают свойства *далеко* и *перезарядка*)

Выберите одно вспомогательное оружие:

- ☐ Связка дротиков (боезапас 2, метательные, близко, вес 1)
- ☐ Праща (близко, урон -1, вес 0)
- ☐ Хороший лук (близко, далеко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)
- ☐ Арбалет (близко, урон +1, перезарядка, вес 3) и колчан стрел
- ☐ Копье (удар копья, метательное, близко, вес 1)

Мировоззрение

☐ Доброе

Помогите своему напарнику, сильно рискуя собой.

☐ Нейтральное

Отвлеките сильного противника.

☐ Злое

Спровоцируйте кого-нибудь сделать то, о чём он потом пожалеет.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Последний бросок

Когда вы умираете, перед тем, как жизнь полностью покидает вас, вы замечаете последнюю благоприятную возможность для удара. Бросьте копье в любого видимого вам врага. Существо небольшой или средней силы гибнет мгновенно. Более мощное существо получает серьёзный удар или обнаруживает перед вашими друзьями какую-то слабость. Если ваш напарник до сих пор жив, он может нанести этой цели максимальный урон.

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

❑ Брешь в броне

Когда вы атакуете определённый участок рукотворной или естественной брони, бросьте+СИЛ. *На 10+ вы пробиваете брешь в броне противника в этом конкретном месте. Любая атака, попавшая туда, игнорирует броню. *На 7-9 ведущий скажет, каким осложнением или неудобством это сопровождается (например, эффект лишь временный или уязвимое место трудно поразить).

❑ Отчаянный бросок

Когда вы метаете свое последнее или единственное копьё, при попадании вы наносите максимальный урон.

❑ Перехват

Когда вы пытаетесь сбить летящий снаряд броском или выстрелом, бросьте+ЛОВ. *На 10+ снаряд отклоняется в выбранном вами направлении. *На 7-9 направление выбирает ведущий.

❑ Ополчение

Когда вы организуете группу людей для сражения или изматывания противника, бросьте+ХАР. *На 10+ выберите два. *На 7-9 выберите одно.

- ♦ Они следуют полученным приказам в точности.
- ♦ Они действуют более эффективно, чем ожидалось.
- ♦ Они не несут тяжёлых потерь.

❑ Групповой залп

Когда вы и один или несколько ваших союзников делаете скоординированный одно-временный залп, для всех атак применяется лучший из бросков. Например, если у вас выпало 7, а у союзника 10, вы оба получаете результат 10. Урон определяется индивидуально, обычным способом.

❑ Искусный резчик

Вы мастерски делаете запасные копьё, дротики, стрелы или другое знакомое вам снаряжение из дерева. Ведущий скажет, сколько времени уйдёт и что потребуется, но для союзников ваша изобретательность и скорость всегда становится сюрпризом.

❑ Подстрекатель

Когда вы **изучаете обстановку в отношении персонажа**, добавьте к списку вопрос:

- ♦ Каков наилучший способ спровоцировать его?

Когда вы изучаете обстановку, на 12+ вы можете задать этот вопрос бесплатно.

❑ Ситуационная помощь

Всякий раз, когда вы выбираете нового напарника, можете указать, какой вид поддержки будете ему оказывать (только один из них может быть активен одновременно).

❑ Уклонение

Когда вы пытаетесь избежать вражеского захвата или атаки, мешающей движению, бросьте+ЛОВ. *На 7+ вы проворно вырываетесь или избегаете опасности. *На 10+ вы вдобавок можете тут же нанести этому врагу удачный удар.

❑ Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Самодостаточность

Вы можете быть сами себе напарником в бою, но ваш удачный удар не может вызвать другой удачный удар.

❑ Братья по оружию

Возьмите ход из буклета военачальника. Кроме того, если в отряде уже есть военачальник, всякий раз, когда он выступает в роли вашего напарника, он может потратить 1 гамбит, чтобы дать вам возможность нанести удачный удар любой из целей.

❑ Мастер копья

Орудяя копьем, вы наносите дополнительно +2 урона.

❑ Первая кровь

Своей первой за бой успешной атакой вы дополнительно наносите +1к6 урона.

❑ Вожак толпы

Требуется: ополчение

Когда вы организуете ополчение, сделайте бросок:

...если вы вооружили их хотя бы простым оружием, получите +1.

...если вы провели хотя бы день, обучая их, получите +1.

...если вы сами поведёте их в бой, получите +1.

*На 12+ они следуют полученным приказам в точности, действуют более эффективно, чем ожидалось, и не несут тяжёлых потерь.

❑ Расходный щит

Когда вы блокируете щитом могучий удар, щит разлетается в щепки. Вы не получаете урон и тут же можете нанести нападающему удачный удар.

❑ Командная работа

Когда вы совершаете удачный удар, можете не наносить урон сами, а дать напарнику шанс сделать сильный удар: его следующая атака по цели нанесёт +1к8 урона.

❑ Мощный бросок

Когда вы метаете копьё, на 10+ можете также выбрать вариант из списка для результата 7-9. Если вы это сделаете, то нанесёте удвоенный урон.

❑ Верховой

Когда вы отправляетесь в опасное путешествие и выступаете в качестве разведчика, вы получаете +1 к броску. На 10+ вы и ваши союзники получаете +1к4 к урону на следующую атаку против замеченных вами опасностей.

❑ Вывести из равновесия

Когда вы совершаете финт, любой, кто атакует вашу цель следующим, получает +1 к своему броску.

❑ Изматывание

Когда вы атакуете врага наскоками, чтобы спровоцировать или запутать его, бросьте+ЛОВ. *На 10+ нанесите свой урон и выберите одно. *На 7-9 просто выберите одно.

- ◆ Враг разгневан и следует за вами.
- ◆ Враг временно теряет вас из виду.
- ◆ Строй врага ломается или обнаруживает свою уязвимость.

Советы ведущему

Напарник

Когда игрок выбирает союзника в напарники, с точки зрения механики он просто говорит, что будет держаться рядом с ним и использовать его для нанесения удачных ударов. С точки зрения повествования они бьются в паре, спина к спине, или формируя стену из щитов. Или же загонщик просто держится рядом и ждёт, когда напарник отвлечёт врага.

Фраза «тратите пару секунд, занимая позицию» означает, что персонаж переключает внимание на другого союзника. Напарники не должны меняться слишком часто, но в некоторых ситуациях имеет смысл сменить его даже в разгаре битвы.

Если загонщик выбирает ход самостоятельность, это означает, что он может выступить в качестве своего собственного напарника. Когда он наносит или получает урон, за этим немедленно может последовать удачный удар. Однако это может произойти только один раз. Нельзя совершить удачный удар из-за урона, нанесённого другим удачным ударом (по понятным причинам).

Смерть от тысячи порезов бумагой

Загонщик много атакует, но урон наносит небольшой. Это может затруднить битву с очень сильными противниками, обладающими высокой броней. Есть несколько ходов, которые могут помочь в этом случае. Брешь в броне позволяет снизить значение брони врага для атак по определённой области. В эту область, вероятно, будет сложно попасть, или враг постарается как-то ликвидировать возникшую брешь, но если атака попадёт куда нужно, она проигнорирует броню.

Кроме того, загонщик всегда может на время бросить свой щит (конечно, театрально): гибкая защита даёт ему пробивание +2, когда он сражается без щита.

Синергия копий

Синергия между ходами мастер копья, мощный бросок, отчаянный бросок и первая кровь заложена в правила сознательно. Враги не узнают, что их сразило.

Ход смерти: последний бросок

Как и любой другой ход смерти, этот должен быть максимально драматичным. Большинство врагов умирают от последнего броска копья загонщика мгновенно. Если же враг уцелел, ослабьте его каким-нибудь образом или покажите его уязвимое место. Крыло дракона должно сломаться. У наместника бога на земле должна пойти кровь, обнажая его смертную сущность. Об этом броске копья будут говорить ещё долго.

Убийца

Стартовые ходы

Жажда крови

Когда у вас выпадает 6- на любом ходе, вы получаете 1 очко жажды. Прошло слишком много времени с момента последнего убийства: начинают проявляться симптомы ломки.

Ломка

По мере роста жажды ваше здоровье страдает. Глаза краснеют, мысли путаются, вы становитесь раздражительным. Желудок крутит, мышцы болят и дрожат. Возбуждение быстро оборачивается бессонницей. Вы уверены: смерть уже близко.

Жажда

Когда вы получаете очко жажды, выберите травму, которой у вас ещё нет. Если у вас все 6 травм, вы получаете 1к6 урона (который игнорирует броню).

Убийственный арсенал

Когда вы знаете, какое конкретное оружие, инструмент или вещество поможет в убийстве вашей цели, разложите весь свой арсенал и начните поиск. Если это относительно недорогой или общедоступный предмет, то у вас он есть. Если это дорогая, редкая или уникальная вещь, бросьте+СИЛ. На 10+ ведущий скажет, что у вас есть искомая вещь или что-то полезное. На 7-9 ведущий выберет одно:

- ♦ У вас она есть, но нуждается в ремонте, перезарядке или сборке.
- ♦ У вас она есть, но у её использования есть отрицательные стороны.
- ♦ Вы помните, что она у вас была, но теперь потерялась или украдена.
- ♦ У вас её нет, но вы нашли намёк на то, где её искать или как её получить.

Старый друг: _____

У вас есть товарищ, который иногда помогает вам, если охота особенно сложна. Когда вы действительно нуждаетесь в нём, он, как правило, неподалёку. Как вы познакомились? Случилось что-то, что сделало вас союзниками, или же он просто вам чем-то обязан? Назовите его и выберите его профессию:

☐ Книжник

Эрудит, который может провести изыскание на любую тему. Иногда ему требуется время или услуга, но он всегда добывает полезную информацию.

☐ Наёмник

Наёмник, которого вы можете призвать на помощь в охоте. Он имеет 10 очков и обычно не просит платы, но если призывать его слишком часто, он может начать требовать что-то от вас или звать вас себе на выручку.

☐ Трактирщик

Знает всех, кого стоит знать. Ищете кого-то? Он направит вас нужную сторону. Хотите кое-что приобрести? Он устроит сделку.

Удар убийцы

Когда вы рубите и кромсаете, можете использовать жажду вместо СИЛ или ЛОВ.

Катарсис убийства

Когда вы наносите смертельный удар персонажу, монстру или зверю, ваша жажда угасает и её счётчик обнуляется. Любые травмы, вызванные ломкой, быстро проходят.

Симптомы жажды

Ваша жажда крови часто проявляется самым неожиданным, а иногда даже полезным образом. Выберите одно:

☐ Смертоносный бросок

Когда вы даёте залп при помощи метательного оружия, можете нанести удар убийцы.

☐ Адреналин

Когда вы спасаетесь от угрозы Силой, можете использовать вместо неё жажду.

☐ Упорство

Вы игнорируете штраф -1 ТЕЛ соответствующей травмы.

☐ Пронзительный взор

Когда вы изучаете обстановку в отношении существа, которое намерены убить, использовать жажду вместо МДР.

Характеристики

Ваш базовый урон равен 10.

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение

Внешность

- ◆ Воспалённые глаза, голодный или цепкий взгляд.
- ◆ Распущенные волосы, ирокез, пирсинг.
- ◆ Патронташ, набор лудильщика, спрятанное оружие.
- ◆ Гибкое, закалённое или татуированное тело.

Узы

_____ видел мою худшую сторону.

Я всегда могу рассчитывать на то, что _____ приведёт меня к новым убийствам.

Однажды может наступить момент, чтобы убить _____.

_____ разделяет мою страсть к битвам.

Снаряжение

Макс. нагрузка 11+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), кожаной бронёй (броня 1, вес 1) и вашим убийственным арсеналом (вес 4).

Выберите своё оружие:

- ☐ Пара боевых топоров (взмах меча, +1 урон, вес 1)
- ☐ Копье (удар копья, метательное, близко, вес 1)
- ☐ Палаш (взмах меча, урон +1, двуручный, вес 2)

Выберите одно:

- ☐ Связка дротиков (боезапас 2, метательное, близко, вес 1)
- ☐ Арбалет (близко, урон +1, перезарядка, вес 3)
- ☐ Трофей недавней жертвы на сумму 4к8 золотых монет

Мировоззрение

☐ Доброе

Проявите милосердие, несмотря на свою жажду.

☐ Нейтральное

Используйте свою жажду, чтобы лишить жизни могущего врага.

☐ Хаотичное

Воздержитесь от удовлетворения жажды, чтобы взрастить её до опасного предела.

☐ Злое

Убейте не заслужившее того существо, чтобы удовлетворить свою жажду.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Заклятый убийца

Когда ваше сердце остановилось, на губах застыло одно-единственное имя. Был ли это зверь? Был ли это человек? Когда вы умираете, произнесите это имя вслух.

На вашей душе теперь лежит заклятье: отыскать и убить того, чьё имя вы назвали. Сердце может остановиться, тело может распадаться на куски. Не важно. Жажда крови поглощает вас. Пока добыча жива, вы сохраняете контроль над телом и можете действовать, как будто всё ещё живы, но ваша жажда постоянно равна 6. Вы должны преследовать свою цель или утратите контроль.

Вам не нужно есть или спать. Если ваше тело погибнет, душа станет фантомом, преследующим цель до самой её смерти. Найдите её, Убийца, свершите расправу, и обретите наконец покой.

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

☐ Томимый жаждой

Когда вы наносите урон ударом убийцы, можете добавить к нему свою жажду.

☐ Положительные симптомы

Выберите дополнительный симптом.

☐ Меткий стрелок

Когда вы даёте залп из лука или арбалета, можете нанести удар убийцы.

☐ Здравствуй, жажда

Когда вы просыпаетесь утром, можете добавить 1к4 очков жажды (и любые связанные с ней эффекты ломки).

☐ Одичание

Получите ход из буклета следопыта. Если в группе уже есть следопыт, он должен показать вам свой особый трюк: например, как укротить дикого зверя.

☐ Бессонница

Когда вы несёте дозор, можете использовать жажду вместо МДР. На 10+ вы также можете нанести +1к4 урона приближающемуся врагу.

☐ Эйфория сна

Когда вы разбиваете лагерь и ложитесь спать с нулевой жаждой, вы восстанавливаете все ОЗ (а не половину, как обычно).

☐ С такими-то друзьями

Каким-то образом в прошлом вы стали союзником монстрам или другой мерзости. Может, они спасли вам жизнь или дали нужные сведения. В общем, вы их пощадили. Из-за этого вы можете иногда делать наём монстров или обратившихся ко злу гуманоидов. Возможно, они не так уж плохи? Иногда они будут требовать плату, связанную с их чудовишной природой (вроде человеческой плоти для пропитания). А если вдруг от них не будет пользы, вы всегда сможете просто убить их, правда?

☐ Попечитель

Взяв этот ход, вы признаете, что у вас, возможно, есть проблема. Когда союзник пытается успокоить вашу жажду крови, бросьте+число уз, связывающих вас. На 10+ ваша жажда падает вдвое (округление вниз).*На 7-9 жажда уменьшается на 1.

❑ Опутывание

Вы мастерски пользуетесь бола. Когда вы метаете бола, чтобы опутать противника, бросьте+ЛОВ. На 7+ враг опутан. На 10+ выпутаться ему будет непросто.

Получая урвни 6-10, также выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Отдохну, когда ты сдохнешь

Если вы нанесли удар убийцы и не прикончили цель, ваша следующая атака по этому врагу причинит +1к8 урона.

❑ Убийца великанов

Когда вы спасаетесь от угрозы, создаваемой крупным или огромным врагом, вы получаете +1 к броску.

❑ Бронированный убийца

Вы игнорируете свойство неуклюжий, которое накладывает броня.

❑ Вкус к охоте

Когда вы пробуете что-то, оставленное существом (кровь, экскременты и проч.), ведущий скажет, к какому виду оно относится. Получите +1 к следующему броску против него.

❑ Банда убийц

Добавьте второго старого друга или дайте имеющемуся дополнительную профессию.

❑ Удушение

Требуется: опутывание

Когда вы бросаете бола, на 10+ нанесите базовый урон. Если это убьёт цель, вы можете вместо этого лишить сознания.

❑ Знак убийцы

Вы получаете знаковое оружие из буклета воина. Если в группе уже есть воин, он должен выковать вам оружие или значительно помочь в его приобретении.

❑ Порченный

Недавно (или же давно) вы едва спаслись из пасти монстра. Вам удалось избежать полного заражения, но порча всё же проникла в вас. Вы получаете некое преимущество (например, регенерацию, скорость или рефлексy), но с побочным эффектом или слабостью (например, к дневному свету, серебру или святым мощам).

❑ Блаженство

При использовании хода катарсис убийства вы тут же излечиваете количество урона, равное вашей текущей жажде.

□ Защитная краска

У вас есть татуировка, которая дарует иммунитет к определённому магическому эффекту или способности (такой как одержимость, гипноз или контроль над разумом). Опишите, как выглядит татуировка. Символ будет защищать вас до тех пор, пока остаётся нетронутым.

Советы Ведущему

Предупреждение

Этот класс, вероятно, следует считать «продвинутым». Играя за убийцу, можно легко довести своего персонажа до смерти на первой же сессии. Игроку может понадобиться немного времени, чтобы понять, как сбалансировать жажду убийства: когда удовлетворять её, а когда отказывать в удовлетворении.

Жажда крови и ломка

Убийца силён, но также и зависим. Он может быть совершенно нормальным в один момент и слететь с катушек в следующий. Но в этом-то и интерес!

С каждым очком жажды убийца становится всё более искусным в умерщвлении, но потенциально хуже во всём остальном. Иногда травма спровоцирует неудачный бросок, который приведёт к ещё одной травме, и убийцу затянет в воронку ломки.

Так и задумано. Игрок должен чувствовать настоящий страх перед растущей жадой. Когда он скажет что-то вроде: «Ох, чёрт, нужно срочного кого-то убить, или мне конец!», вы поймёте, что всё работает как надо.

Убийственный арсенал

Важной частью этого хода является оговорка «или что-то полезное» на 10+. Если игрокам для убийства чудовища нужен Кельтаров Клинок, вы вполне можете сказать, что у убийцы его нет: убийца должен время от времени находить что-то редкое и замечательно в своём арсенале (чтобы чувствовать себя крутым), но далеко не каждый раз. У него может не быть именно этого меча, зато, возможно, отыщется Кельтаров Точильный Камень, который сделает Клинок сильнее, когда он его найдёт.

Старый друг

В популярных историях убийца или охотник может быть главным действующим лицом, но у него почти всегда есть поддержка. Старый друг — один из источников такой помощи. А ещё это прекрасная возможность развить отношения между персонажами. Не бойтесь включать друзей убийцы в ход игры. Сделайте так, чтобы они воспринимались как настоящие люди, чтобы игроки прикипели к ним. А затем подвергните старого друга опасности. Если с ним что-то и случится, вы сможете позже ввести «нового» старого друга, к которому будет обращаться убийца.

Ход смерти: заклятый убийца

Обычно лучше позволить убийце быстро покончить со своей целью, чтобы он мог наконец упокоиться. Однако если вашей группе интересна эта ситуация, можете растянуть её на несколько сессий. Просто следите за тем, чтобы убийца всегда продолжал охоту: не позволяйте ему тратить слишком много времени, оттягивая неизбежное.

Храмовник

Стартовые ходы

Гнев воплощённый

Вы — воплощение небесного возмездия, и гнев — ваше оружие. Чем чище ваша душа, тем больше святой силы может пройти через вас. Если ваша душа совершенно чиста, у вас 3 очка гнева (максимум). Когда вы проводите время за ритуалом очищения (час или около того, без перерывов), ваш гнев восстанавливается до максимума.

Епитимья

Когда вы быстро исполняете епитимию, вы получаете 1к4 урона (который игнорирует броню) и 1 очко гнева. Епитимья заключается в самоистязании: например, в затягивании власяницы, использовании плётки или кнута, или других формах умерщвления плоти. Этот вид жестокой аскезы может быть болезненным, но это единственный способ очистить свою душу быстро (скажем, в разгаре битвы).

Кара

Когда вы рубите и кромсаете, на 10+ можете потратить 1 очко гнева, чтобы нанести +1к4 урона.

Божественная сила

Когда вы даёте залп, на 10+ можете потратить 1 очко гнева, чтобы опрокинуть врагов, которые находятся рядом с местом приземления вашего снаряда.

Слепящий свет

Когда вы спасаетесь от угрозы, на 10+ можете потратить 1 очко гнева, чтобы испустить поток ярчайшего праведного света, который на время ослепляет атакующего.

Освящённая земля

Когда вы встаёте на защиту, на 10+ можете потратить 1 очко гнева, чтобы освятить землю вокруг себя. Когда враг впервые попадает на освящённую землю, он получает урон, равный вашему уровню.

Инквизитор

Когда вы допрашиваете пленника, бросьте+ХАР. *На 7+ пленник (в лице ведущего) сделает три признания: два будут правдивы, одно лживо. *На 10+ ведущий скажет, какое из трёх признаний безусловно правдиво (оставляя два под вопросом). Если вы решаете дальше давить на пленника, выберите признание, которое считаете лживым. Ваши методы оставляют сильные эмоциональные или физические шрамы, но если вы правильно угадали, пленник сломается и правдиво ответит на любые вопросы, которые вы зададите. *На 6- пленник не сломался, заартачился или что-то пошло совершенно не так. Упс.

Исповедь

Когда вы слушаете, как кто-то сознаётся в греховном поступке или неправильном деянии, можете даровать ему отпущение грехов. Предметом исповеди может быть недавнее действие или нечто из прошлого персонажа. Бросьте+ХАР. *На 10+ исповедовавшийся излечивает 1к8 урона. *На 7-9 он излечивается, но его признание пятнает ваш разум: вы должны исполнить епитимию и получить 1к4 урона (который игнорирует броню).

Оружие инквизиции

У инквизиции множество средств. Выберите, какое вам ближе:

☐ Страх

+1 к ходу договориться, если собеседник боится вас.

☐ Неожиданность

Пробивание +1 против застигнутых врасплох врагов.

☐ Безжалостная эффективность

Когда вы — интендант в опасном путешествии, считайте результат 7-9 как 10+.

☐ Фанатичная преданность

Игнорируйте эффекты травм, снижающих Харизму.

Характеристики

Ваш базовый урон равен к8.

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение.

Внешность

Недоверчивый, горящий или печальный взгляд.

Выбритая голова, шлем, митра.

Красная мантия, сверкающие доспехи, простое одеяние.

Иссечённое шрамами, исхудалое или крепкое тело.

Узы

Я боюсь, что _____ впадает в ересь.

Я не доверяю _____, но он — сильный союзник.

_____ видел, как я отклонился от праведного пути. Такого не повторится.

Я слышал тайную исповедь _____.

Снаряжение

Макс. нагрузка 11+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), инструментами для допроса и орудием епитимьи, таким как власяница, плеть или кнут (вес 1).

Выберите своё оружие:

- ☐ Короткий меч (взмах меча, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)
- ☐ Цеп (взмах меча, урон +1, вес 2)

Выберите свою защиту:

- ☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)
- ☐ Щит (броня +1, вес 2)

Выберите одно:

- ☐ Сумка с книгами (5 исп., вес 2)
- ☐ Недавнее подношение на сумму 3к6 монет

Мировоззрение

☐ Законопослушное

Не проявляйте снисходительности, пытаясь добиться признания.

☐ Доброе

Выясните скверную или опасную правду.

☐ Злое

Причините еретику дикую боль, прежде чем он умрёт.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Ангел гнева

Пусть очищающие костры поглотят скверных и недостойных.

Пусть они познают мой гнев.

Когда вы умираете, из вашего тела изливается свет, от которого вскипают и выгорают ваши глаза. Каждый дюйм вашего тела излучает священный пламень. У вас есть меч мести, щит праведности, и ваш взгляд пронзает душу каждого, на кого вы посмотрите. Ваши прикосновения освящают землю навеки. Пока ваш гнев не будет явлен тем, кто его заслужил, вы преуспеваете в каждом броске и наносите максимальный урон. Вскоре ведущий скажет, что ваши труды здесь окончены.

Примите покой, Храмовник, благодаря вашим стараниям этот мир стал на шаг ближе к отпущению грехов.

Сложные ходы

Получая уровни 2-5, выбирайте из этих ходов:

☐ Багровый жар гнева

Ваше оружие пышет силой святости: добавьте текущее значение гнева к своему урону. Кроме того, вы не тратите гнев, когда получаете 10+, осуществляя кару.

☐ Доспехи гнева

Броня, которую вы носите, заряжается чистотой вашей души. Вы игнорируете свойство неуклюжий, которое она накладывает. Когда враг кожей касается вашей брони, он получает урон, равный текущему значению гнева (который игнорирует броню).

☐ Чистая совесть

Следующая атака персонажа, побывавшего у вас на исповеди, наносит +1к4 урона.

☐ Вещий сон

Когда вы спите минимум несколько часов, вас посещает смутное видение, предупреждающее об опасности, с которой вы столкнётесь на следующий день. Вы пробуждаться с одним предвидением. Потратьте предвидение, чтобы автоматически спастись от угрозы с результатом 10+.

☐ Дотошный

Совершая ходы исповедь или инквизитор, вы можете использовать гнев вместо ХАР.

☐ Запах вины

Вы можете, подобно запаху, чутать вину, которая давит на кого-то. Большинство людей пахнет провинностью, но от некоторых несёт настоящим грехом. Остерегайтесь тех, от кого не пахнет вообще: вы знаете, как редко истинное благочестие. Гораздо более вероятно, что вы нашли настоящее зло, которое не чувствует никакой вины вообще.

☐ Разогрев

Когда союзник пытается вам помочь, можете получить 1 очко гнева вместо +1 к броску.

☐ Белый рыцарь

Выберите один ход из буклета паладина. Если в группе уже есть паладин, вы должны иметь сходные убеждения и цели или, по крайней мере, взаимное уважение.

☐ Кадельница очищения

Вы получаете кадило, испускающее пламя очищения. Оно висит на цепи и применимо как оружие ближнего боя (удар копыя, урон +1). Когда вы разбиваете лагерь и очищаете его от зла, любой, кто проспит в нём несколько часов, излечивает все ОЗ.

❑ Приговор

Когда вы объявляете, что кто-то заслуживает наказания, потратьте 1 очко гнева. В следующий раз, когда обвиняемый нанесёт урон, он также получит 1к6 урона (который игнорирует броню). Опишите, какую форму принимает это наказание (она может показаться случайностью или иметь явно божественное происхождение).

❑ Священная месть

Когда вы убиваете врага, который причинил вам вред, вы получаете 1 очко гнева.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

❑ Огонь души

Кара теперь наносит +1к8 урона и её можно использовать на 7+.

❑ Никто не ждёт

Вы получаете преимущества всех видов оружия инквизиции.

❑ Друг грешников

Когда вы слышите чью-то исповедь, на 7+ они излечивают 2к8 урона, а епитимья не требуется. На 10+ вы также восстанавливаете 1к8 ОЗ.

❑ Яркое видение

Требуется: вещий сон

Когда вас посещает вещий сон, вы просыпаетесь с двумя предвидениями вместо одного, и ваши сны могут быть о любом персонаже, с которым вы связаны узами.

❑ Особые методы

Когда вы действуете в роли инквизитора, можете считать результат 6- как 7-9 или 7-9 как 10+, но пытаемый умрёт в конце вашего жестокого допроса.

❑ Фанатизм

Когда вы используете авторитет своей святости, чтобы убедить верующего сделать что-то явно опасное, бросьте +ХАР. *На 7+, он сделает требуемое, но вы должны потратить очко гнева за каждый выбранный ниже вариант. *На 10+ вы можете выбрать один вариант даром.

- ◆ Он приложит все силы без колебаний.
- ◆ Он не сдастся, когда столкнётся с неминуемой гибелью.
- ◆ Он разнесёт ваши слова и попытается привлечь на помощь других верующих.

❑ Священный поход

Требуется: белый рыцарь

Выберите ещё один ход из буклета паладина. Если в группе уже есть паладин, он сможет выбрать ход из буклета храмовника, когда получит уровень.

❑ Чудесное исцеление

Требуется: кадильница очищения

Когда вы разбиваете лагерь и используете кадильницу очищения, любой, кто проспит в лагере хотя бы несколько часов, может восстановить все ОЗ или исцелить одну травму.

❑ Благословение союзника

Когда вы пытаетесь помочь союзнику, можете потратить 1 очко гнева, чтобы выбрать один вариант ниже:

- ◆ Его оружие благословлено и наносит +1к8 урона при следующей атаке.
- ◆ Его броня благословлена и снижает вдвое урон, полученный от следующей атаки.

❑ Исполненный гнева

Вы можете использовать божественную силу, слепящий свет и освящённую землю на 7+ вместо 10+. Кроме того, на 12+ вы получаете эффект без траты гнева.

Советы ведущему

Использование хода *инквизитор*

Может потребовать несколько попыток, чтобы понять, как работает этот ход, но как только вам это удастся, допросы станут куда веселее. Когда вы придумываете три признания, постарайтесь максимально упростить их. Признанием может быть что-то, имеющее отношение к текущей ситуации, или же просто факт об этом персонаже ведущего. Например:

Ведущий: Так, вы связали бедного торговца.

Ксан: Я медленно распаковываю свои инструменты для допроса у него на глазах. Говорю угрожающе: «Расскажи нам, что знаешь про культ Кортаки!»

Ведущий: Он выглядит испуганным, но в кресле сидит прямо. Бросай.

Ксан: У меня 11. Ему не стоит молчать!

Ведущий: Когда ты начинаешь его допрашивать, он делает три признания — два правдивых, одно лживое.

Первое: «Я сходил на одно собрание, но на этом всё!»

Второе: «Я только недавно перебрался сюда!»

Третий: «Я не якшаюсь с этими кортакцами!»

Ксан: У меня 10+, так что ты мне должен сказать, что тут правда, да?

Ведущий: О да. Ты вспоминаешь, что его дом выглядит так, будто построен недавно. Ты заключаешь, что второе признание безусловно истинно. А первое либо третье — лживо. На какое поставишь?

Айрин: Эй, Ксан, что если он просто их снабжает?

Ксан: Хм, может быть! Хорошо, я надавлю на него ещё. Третье — ложь!

Ведущий: У него наверняка останутся шрамы, но он довольно быстро колется. И ты прав, он торгует с культом. Он лгал о том, что не якшается с коротакцами. Его дух сломен. Теперь он ответит на любой вопрос.

Ксан: Му-ха-ха-ха-ха!

Айрин: Мне не по себе.

Как видно из примера, угадав, какое утверждение было ложью, вы заставите пленника осознать своё бессилие. Он сломается и правдиво ответит на любой вопрос. Если ваша догадка неверна, он поймёт, что может придержать важную информацию. Прямо как в жизни!

Ход смерти: ангел гнева

После смерти храмовник временно превращается в ангела гнева. Как правило, это длится всего одну сцену, но пусть она будет кульминационной! Если эффект нужно продлить немного дольше, чтобы дать храмовнику ощутить, что он действительно способен что-то изменить в мире, пусть так и будет. Можете даже растянуть до конца сессии. Главное, помните: это должно быть незабываемо!

1 Не совсем. Настоящие пытки — штука ненадёжная. Кроме того, мы против кар, умерщвления плоти или применения пылающих мечей для убийства людей и лишения их имущества.

Военачальник

Аспекты

Смерть героя: грандиозный план

Пора. Вы долго готовились к этому моменту, и вот он, наконец, настал. Когда вы умираете, раскрывается ваш великий план, и ваша смерть оказывается последним гамбитом. Ваши союзники, возможно, знали об самом начале, или вы держали их в невежестве, зная, что они не поймут.

Проработайте с ведущим подробности вашего плана. Он должен дать вашим союзникам решающее преимущество или перевес, или обречь ваших врагов на гибель, или привести в движение значимые для мира события.

Теперь, Военачальник, вы можете упокоиться с миром: цели, что были у вас при жизни, скоро будут достигнуты.

Концепция

С виду военачальник похож на обычного воина, и ему выгодно, чтобы все так и думали. Но его острый ум постоянно занят просчётом ходов и составлением планов. Концепция такого персонажа должна отражать эту любовь к битвам и тактике. Знания и стратегия значат больше, чем оружие.

Проблема

Слабости есть у всех. Хороший военачальник должен знать свои не хуже, чем слабости врагов. Проблема не обязательно должна быть связана с родом деятельности персонажа: это может и просто «пьяница», и «разыскиваемый преступник». Если вам всё-таки хочется создать эту связь, обратитесь к прошлому военачальника (психологические травмы, вынужденные жертвы) или доведите до предела его склонность всё просчитывать (паранойя или холодный расчёт).

Штрихи

Дополнительные аспекты могут относиться к любым сферам, но наиболее очевидные — история, отношения и тактика. Какие события прошлого сильнее всего повлияли на вас? Кто вас обучал? Против кого вы сражались? Кто помогал? Есть ли у вас любимая тактика (к примеру, безрассудная или оборонительная)?

Военачальник
Тактический ум
Прирождённый тактик
Полевой генерал
Верь моим планам
Всегда следуй плану
Моё оружие — тактика
Знание — сила
Фанат военной истории
Тяжело бронирован
Мастер гамбитов
Стратегия
Здоровая агрессия
Всегда реагирует первым
Маневрируем!
Моя защита — нападение
Я им покажу безрассудство
Безрассудство и отвага
Герой войны
Рождённый на поле брани
Холодный расчёт
Мои планы всегда успешны
Ветеран войны
Грязный обманщик
Воина ум кормит

Служивый / служивая
Спокойный и собранный
Везде подвох
Великий комбинатор
Все пытаются меня поймать
Любитель засад
Параноик
Хан войны
Специалист по гамбитам
Солдафон
Знаток тактики
Читаю тебя как книгу
Перестраховщик
Так и было задумано
Всё это часть плана
Будь моей наживкой
Я доверяю ____ свою жизнь
____ — мой ученик
____ — мой побратим на поле боя
____ — моя пешка
____ был моим учителем
Из ____ получится хорошая приманка
____ — мой заклятый враг
Поклялся защищать ____

Трюки

Когда вы берёте аспект, отражающий ваше особое тактическое мышление, можете также взять трюк *Смена тактики*. Он даёт разные бонусы в зависимости от ситуации.

Смена тактики

В начале каждой сцены выберите, какой из своих тактик будете пользоваться. Вы получаете соответствующий трюк, который выступает в роли временного аспекта и может быть призван или навязан по обычным правилам. Чтобы выбрать другую тактику, потратьте жетон судьбы в ходе сцены. Есть пять тактик:

- ◆ Агрессивная: +1 к рукопашной, когда вы атакуете с её помощью.
- ◆ Осторожная: +1 к рукопашной, когда вы защищаетесь с её помощью.
- ◆ Реагирования: ничья при защите в рукопашной даёт вам усиление.
- ◆ Оборонительная: +2 к рукопашной, когда вы защищаете кого-то/ что-то.
- ◆ Безрассудная: +2 к рукопашной, когда вы атакуете, и -2 — когда защищаетесь.

Гамбит

Раз за сцену, когда вы или ваш союзник получаете последствие, можете раскрыть свой план и создать ситуационный аспект с бесплатным призывом.

Наживка

Раз за сцену вы можете создать преимущество бесплатно, но только если вы или ваш союзник оказываетесь в большой опасности.

Военный опыт

+2 к эрудиции при преодолении препятствий, связанных с историческими сражениями, военными деятелями, боевым оружием или доспехами.

Хорошо обучен

+2 к эрудиции при создании преимущества, если вы проходили обучение на подходящую тему или читали о ней.

Блок и удар

Когда вы защищаетесь при помощи рукопашной и получаете стильный успех, можете нанести удар на два сдвига вместо получения усиления.

Боевой командир

+2 к харизме, когда вы используете её против солдат, наёмников или военнослужащих.

Трезвый взгляд

Можете использовать эрудицию вместо восприятия, чтобы определить порядок хода в конфликте, где ваше тактическое мастерство и обучение могут быть полезны.

Удар в слабое место

+2 к рукопашной, когда вы атакуете тяжело бронированных врагов.

Отчаянный манёвр

Раз за сцену вы можете сплотить своих союзников и дать любому из них усиление, если он получал последствие в этой сцене.

Боевая мотивация

+2 к харизме, когда вы произносите вдохновляющую речь перед союзниками или толпой.

Засада

+2 к эрудиции, когда вы используете её для подготовки засады или ловушки.

Умная защита

Можете использовать для защиты эрудицию вместо рукопашной, если вам знакома стратегия или техника врага.

Вторая фаза

Когда враг выбывает из конфликта благодаря вашим усилиям, можете тут же бесплатно сменить тактику.

Курс самообороны

Ра за сессию вы можете обучить союзников тому, как лучше всего защищаться от врага, с которым вам предстоит столкнуться. Вы все получаете ситуационный аспект на следующий конфликт и можете бесплатно призвать его один раз, когда защищаетесь от этого врага.

Всё это часть плана

Раз за сессию вы можете потратить жетон судьбы, чтобы отменить одно лёгкое последствие или превратить среднее последствие в лёгкое.

Привычен к тяжёлым доспехам

Сражаясь в тяжёлых доспехах, вы получаете +1 рукопашной, когда защищаетесь.

Воспользоваться слабостью

+2 к восприятию, когда вы создаёте преимущество, выискивая слабые места боевых сил врага.

Битва умов

Можете использовать эрудицию вместо скрытности, если у вас было время изучить или исследовать то, от чего вы прячетесь.

Заклинатель потока

Аспекты

Смерть героя: прорыв

Вас всегда занимало, что случись бы с каналом, не будь он заперт в вашем теле. Что ж, пора всем узнать это. Плотины рушатся. Ваши останки уничтожает взрывом чистой магической энергии. Всех, кто находится поблизости, засасывает внутрь или отбрасывает назад. Канал навечно остаётся на месте вашей смерти. Теперь это врата, ведущие на стихийные планы бытия.

Местность вокруг места вашей гибели отныне заражена магией, которая несёт отпечаток вашей первичной стихии. Воистину, Заклинатель, вам удалось оставить след в этом мире.

Концепция

Заклинатель потока — наполовину монах, наполовину маг, внутри которого течёт поток чистой магии. Он в любой момент может открыть канал к этому потоку и выпустить магию наружу через особую точку эманации, расположенную на теле. Если не соблюдать осторожность, этот процесс может нанести серьёзный телесный вред.

У заклинателя всегда есть первичная стихия (например, пламя, холод, молния, тень, ветер или вода) и точка эманации (например, лоб, глаза, рот, грудь, пальцы или ладони).

Проблема

Самая большая проблема заклинателя — он сам: стоит ему открыть канал пошире, и магия вырвется наружу, нанося вред его телу. Поэтому заклинатели зачастую покрыты шрамами и иными отметинами, выдающими тяжесть их бремени. Другими вариантами проблем могут быть жажда власти или высокомерие: не каждый обладает столь внушительной мощью.

Штрихи

Дополнительные аспекты могут быть связаны с тем, как заклинатель расценивает самого себя или свою силу. Один может считать своё тело храмом и покрывать кожу татуировками и рунами. Другой мог обнаружить свой дар в раннем детстве, из-за чего оно проходило тяжело и травматично. Толчком для третьего могло стать особое событие, которое пробудило его силы.

Заклинатель потока	Морозный воитель
Проводник чистой магии	Гномий факел
Призыватель элементарей	Пироманьяк
В руках горит	Горячее дыхание
Хозяин ветра	Постоянно на грани
Туманный взор	Гори, гори ясно
Проводник стихий	Истерзанное тело
Искрящие пальцы	Прохладное знакомство
Ледяной взгляд (буквально)	Пылающий взор
Моё тело изранено	Сложное детство
Я свой самый страшный враг	Власти всегда мало
Шрамы от ран, нанесённых самому себе	Тело не вынесет больше
Я — Разрушитель	Покрытый мозолям
Огонь мне не вредит	Мечет гром и молнии
Сдвоенные потоки	Идущий по ветру
Повелитель огней	Я вижу большой потенциал в ____
Врата для магии	Отмеченный планами
Снежная королева	Они познают мою силу
Элементали покорны моей власти	Огненная шевелюра
Неуязвим для молнии	Мой канал открыт для нуждающихся
Воин стихий	Небольшие проблемы с самоконтролем
Снежный человек идёт	Разыскивается за бессмысленное
Броня стихий	разрушение
Танцующий на волнах	Рунические татуировки
Творец теней	Укротитель стихий

Трюки

Когда вы берёте аспект, позволяющий вам стать носителем потока магии, вы получаете доступ к трюку «открытие канала». Он позволяет вам использовать телосложение для совершения атак и даёт возможность выбирать в дальнейшем другие трюки.

Открытие потока

Вы можете направлять магию стихий через свой канал и использовать телосложение для совершения атак при помощи магии.

Нитку в иглу

Можете добавить +1 к телосложению, когда открываете поток, но при этом вы получите стресс на 1 сдвиг в случае ничьей или провала.

Помеха

Вы можете использовать открытие потока для создания преимуществ, связанных с элементами окружения.

Телепорт

Раз за сцену можете бесплатно переместиться на две зоны с помощью стихийной магии.

Барьер

Вы можете использовать открытие потока для защиты от атак в рукопашной.

Пробивание

+2, когда вы атакуете тяжело бронированных врагов при помощи открытия канала.

Мощный удар

+2, когда вы создаёте преимущество при помощи открытия канала, если это сбивает цель с ног или впечатывает её куда-либо.

Призыв элементаля

Раз за сессию вы можете обратиться к силам, лежащим по ту сторону вашего потока, и призвать оттуда элементаля с тремя маркерами стресса. Вы можете использовать его для открытия канала, что будет давать вам ещё +2 к броску, пока элементаль остаётся под вашим контролем.

Хозяин элементалей

Можете потратить жетон судьбы, чтобы призвать ещё одного элементаля, если потратили бесплатный призыв.

Опустошительная волна

Вы можете добавить +2 к телосложению, когда открываете канал с его помощью, но при этом получите стресс на 1 сдвиг.

Элементаль на свободе

Если в тот момент, когда вам наносят удар, у вас под контролем находится элементаль, вы можете отменить последствия или стресс этого попадания, но элементаль при этом освобождается. Он переходит под управление ведущего и может относиться к вам враждебно, дружелюбно или равнодушно.

Повелитель стихий

Вы можете контролировать проявления первичной стихии за пределами своего тела.
+2, когда вы используете открытие канала и манипулируете чем-то поблизости, состоящим из вашей первичной стихии, с целью создать преимущество.

Осадок

Раз за сцену, когда вы убиваете врага при помощи открытия потока, можете превратить его тело в помеху и создать аспект окружения с бесплатной активацией.

Стихийная мозоль

+4, когда вы преодолеваете свою первичную стихию или защищаетесь от неё.

Компенсация

Раз за сцену, когда вы касаетесь какого-либо элемента окружения, состоящего из вашей первичной стихии, можете восстановить один маркер стресса.

Сдвоенный поток

Выберите вторую стихию. Фыркнув или щёлкнув пальцами, вы можете сменить вашу первичную стихию на вторичную, и наоборот. Только одна из стихий может быть первичной одновременно.

Воин стихий

Ваша первичная стихия сливается с вашим оружием. Можете использовать открытие канала вместо рукопашной, когда атакуете своим оружием.

Чемпион стихий

При использовании трюка *Воин стихий* вы, в случае успеха, также получаете усиление.

Телесная травма

В случае ничьей или провала при использовании открытия потока можете считать свой результат стильным успехом (3 сдвига), но должны немедленно получить лёгкое последствие: слишком много магии вырвалось наружу.

Бедствие

Когда вы получаете стильный успех при использовании открытия потока, можете отказаться от усиления, чтобы привязать к цели ситуативный аспект с бесплатным призывом. Он должен быть как-то связан с тем, какое воздействие на цель оказала ваша первичная стихия, например: *оружие расплавлено, замороженная конечность*.

Некромант

Аспекты

Смерть героя: армия нежити

Отмщение. Отмщение и ненависть. Это всё, что остаётся, когда мир вокруг меркнет... А затем земля начинает дрожать. Сквозь неё прорываются костлявые руки, покрытые гниющей плотью. Сотни тел пробивают себе путь через её толщу. Трупы из вашей коллекции встают во главе орды нежити. Они жаждут лишь одного: отмщения. Те, кто послужил причиной вашей смерти, будут разорваны.

Ваша армия будет существовать, пока не будет достигнуто отмщение или не будет уничтожен последний труп. Дайте им познать настоящую опасность, Некромант, покажите им, наконец, чего вы действительно стоите.

Концепция

Оживление мёртвых — ключевая способность некроманта. Персонаж не обязательно должен быть злым, но он явно тяготеет к тёмной стороне. Отношение некроманта к смерти всегда уникально. Смело добавляйте приписки типа «печально известны некромант» или «непонятый некромант»: они помогут вам развить концепцию.

Проблема

Большинство людей не слишком благожелательно относятся к тому, что их родных воскрешают из мёртвых. Зачастую главной проблемой некроманта будут живые существа. Как вы относитесь к ним? Они вас не понимают? Или вам всё равно, что они думают? Может, вы поссорились с кем-то могущественным в прошлом? Некроманты обычно не отличаются крепким здоровьем и силой: можете сами представить, как выглядит (и пахнет) человек, проводящий всё время с трупами.

Штрихи

Из-за близости к тёмной магии с телами некромантов происходят странные вещи: у них появляются некротические имплантаты или проклятые части тела. К примеру, съёмный глаз, который помогает следить за другими. Остальные аспекты должны освещать прошлое некроманта: может, он бросил школу волшебства? Или был жрецом либо паладином, прежде чем встать на тёмный путь?

Некромант
Мёртвые восстанут
Известный гробокопатель
Смерть — это только начало
Проклятье: всевидящее око
Проклятье: съёмное ухо
Проклятье: указующий перст
Проклятье: жуткий пальчик
Повелитель мёртвых
Собираетел трупов
Жнец душ
Пришиватель конечностей
Проклятые каноны
Поедатель мозгов
Мозги-и-и...
Я прокляну тебя
Неисправимый некромантик
Проклятое тело
Вы убейте меня
О-о, новый труп!
___ мой слуга
Я ужасаю ___
Амальгаматор
Иссушитель
Стая нежити
Знакомьтесь, поганище

Довески
Некрохирург
Кожа да кости
Я хочу сделать нежить из ___
Осторожней, я хрупкий!
Злодейский смех
Пусть запах вас не смущает
Бледный как смерть
Проклинаю тебя, ___!
Ненавидим живыми
Падший жрец
Ты мне заплатишь!
Компульсивные монологи
Проклятый маг
Изгнан из школы магов
Чёрное сердце
Пересадка органов
Тревожное прошлое
Непонятые намерения
Бывший ученик
___ жаждет мести
Несущий жизнь
Я победил саму смерть!
Смертоносный
Я не боюсь ничего
Хозяин смерти

Трюки

Если у вас есть аспект, наделяющий вас способностями к некромантии, вы можете взять трюк «оживление мёртвых».

Оживление мёртвых

Вы можете побеждать смерть при помощи арканы. Выберите труп поблизости размером не больше человека. Ведущий назначит величину пассивного сопротивления исходя из того, насколько сильным было существо при жизни. Успех означает, что труп оживает под вашим контролем. У него есть аспект «мёртвый слуга» и любые другие аспекты, которыми он обладал при жизни (если они до сих пор имеют смысл). Ожить можно только один труп одновременно.

Оживление с размахом

Вы можете оживлять исключительно крупных мертвецов.

Подрывные тела

Вы можете взорвать тело своего мёртвого слуги, используя его телосложение или свою аркану, чтобы атаковать тех, кто окажется рядом.

Поганище

Вы можете объединить несколько трупов для создания мёртвого слуги, который получит все подходящие преимущества и аспекты своих «доноров».

Запасные части

Благодаря знанию того, как сшивать трупы, вы можете восстанавливать утраченные части тела, такие как оторванные конечности, глазные яблоки или зубы. Для этого вам потребуется несколько часов работы и утраченная конечность (или её замена). Не считая швов и запашка, пришитая часть тела выглядит как новенькая.

Некрохирург

Вы можете не простошивать утраченные части тела, а добавлять новые — себе или другим. Новые пальцы, глаза или даже целые конечности. Но будьте осторожны: зайдёте слишком далеко, и ведущий скажет, какой побочный эффект или осложнение это вызвало...

Проклятое тело

+2, когда вы используете проклятую часть своего тела (при наличии соответствующего аспекта), чтобы создать преимущество.

Неживой щит

Вы можете использовать своего мёртвого слугу, чтобы защититься от атаки, но его тело будет уничтожено.

Стая

Вы можете оживить группу мёртвых существ более мелкого размера, чем вы сами. Группа действует заодно и получает аспект «стая нежити».

Наводящий ужас

+2 к провокации, когда вы или ваш мёртвый слуга с её помощью пытаетесь напугать кого-либо.

Гробокопатель

+2 к воровству, когда вы с его помощью крадёте труп.

Кусочек разума

Можете использовать аркану вместо эрудиции, если вам или вашему мёртвому слуге удастся съесть кусочек мозга разумного существа и получить его знания.

Собиратель трупов

+2 к ресурсам, когда вы с их помощью приобретаете труп.

Тёмная аура

Можете использовать аркану вместо обмана, когда оживляете труп только для того, чтобы обмануть кого-либо.

Слабое проклятие

+2 к аркане, когда вы с её помощью проклинаете цель, чтобы создать преимущество.

Сильное проклятие

Раз за сессию вы можете добавить кому-то или чему-то аспект, который можно призывать и навязывать, например: «Проклятие: неудача» или «Проклятие: увалень». Ведущий может назвать определённые условия: к примеру, нужна будет кровь существа, много денег, редкий реагент, приличное время, особое место. Или же у проклятья могут быть непредвиденные последствия.

Гробовщик

+2 к расследованию, когда вы используете его, имея дело с трупами или анатомией.

Иссушение

Раз за сцену вы можете передать свою жизненную силу союзнику или жизненную силу одного союзника другому. Союзник должен быть согласен на это, наверное...

Монолог

Вы любите произносить монологи. Можете использовать аркану вместо харизмы, чтобы отвлечь или увлечь кого-либо.

Неси!

Можете использовать атлетику мёртвого слуги вместо своей, если он способен помочь вам совершить задуманное действие.

Шаман

Аспекты

Смерть героя: последний тотем

Все ваши тотемы разбиваются, а заключённые в них духи освобождаются, кокон духовной энергии начинает формироваться вокруг вашего тела. Когда водоворот духов рассеивается, на земле остаётся ваше тотемическое наследие: артефакт великой силы.

Поработайте с ведущим, чтобы создать мощный магический предмет. Это может быть амулет, копье или любая другая вещь. Его магические эффекты должны быть связаны с тем, к чему вы стремились или за что сражались при жизни. Пусть это будет вашим наследием, Шаман, даром вашего духа будущим поколениям.

Концепция

Вы — шаман. Тот, кто слышит шёпот духов. Не все понимают мудрость, которой вы владеете, но духовную силу, которую вы получаете, называя духов по именам, заметна всем и сразу. Отрадите в концепции ваш договор с миром духов или способность изготавливать волшебные тотемы.

Проблема

Зачастую другие не понимают вашей силы и потому боятся её. Оно и понятно: когда вы увешаны резными фигурками из кости, и то и дело обращаетесь к духам ветра, это не слишком хорошо сказывается на репутации. Может, вам не нравится надолго покидать дикие земли или ваши странные обычаи отталкивают других. А может, вы терпеть не можете неуважения к духам и требуете искупления вины, что регулярно создаёт проблемы.

Штрихи

Духи — главное в вашей жизни, и их влияние можно проявляется самыми разными способами. Может, у вас есть любимый дух, к которому вы всегда обращаетесь за помощью? Или вы стали другом своему духу-хранителю? Возможно, у вас есть особые предметы (типа дурман-грибов), которые вызывают неодобрение окружающих.

Шаман
Говорящий с духами
Ловец духов
Я слышу голоса мёртвых
Тотемный воин
Резчик тотемов
Укротитель духов
Духовный наставник
Вооружённый молнией
Подстрекатель духов
Медиум
Творец талисманов
Проводник духов
Я должен миру духов
Мои предки наблюдают за мной
Мудрый советник
Шепчущийся с ветром
Друг Первых Духов
Мой дух не знает покоя
Искатель беспокойных духов
Церемониймейстер
Делящийся мудростью
Мстительный дух
Договор с миром духов
Я приглядываю за ____

Мой дух связан с ____
Я следую за духом ____
Уважай духов!
Дух-хранитель: вепрь
Дух-хранитель: жук
Дух-хранитель: сокол
Дух-хранитель: сталедрев
Заглядывающий в душу
Слушай Шёпот
Знаток имён духов
Мятежная душа
Дурман-грибы
Духи будут отомщены
Любому можно помочь
Страннее странного
Мои тотемы — моя гордость
Око мудрости
Эклектичный
Эклектик
Знахарь
Един с природой
Отшельник
Никто меня не понимает
Толика безумия
Ваши обычаи страны

Трюки

Когда вы берёте аспект, который позволяет общаться с духами или заключить договор с ними, вы получаете трюк «договор с духами» бесплатно.

Договор с духами

При взятии нового трюка можете выбрать один из аспектов духов тотемов по цене обычного трюка. Используйте аспекты, перечисленные ниже, или придумайте свои. Количество таких аспектов ограничено правилами по количеству трюков. Когда у вас есть несколько свободных часов, можете создать новый тотем и заключить в него духа, или поменять одного духа на другого (чтобы не ждать очередную вежу).

Эти аспекты символизируют духов, которые заключены в тотемах, и обладаю всеми полагающимися аспектам свойствами. Иногда тотемы будут давать вам использовать дух вместо других навыков (как, например, в случае с духом молнии и стрельбой).

Вы можете бесплатно призвать один такой тотемический аспект раз за сессию, или же использовать их по обычным правилам призыва аспектов. Вы здесь шаман, так что вам и решать, как будет помогать призыв духов.

Когда ваш персонаж призывает духа, произнесите его имя вслух. Вот несколько примеров имён.

Духи нападения

Дух молнии Юка-оом

Дух игривого тигра Амотэкун

Дух колючего дикобраза Пахин

Дух питона Чу'а

Духи защиты

Дух починки Наандави

Дух упрямой черепахи Миши-миши

Дух совы Суу'ак

Дух мерзкого осла Балубэра

Дух шепчущего ветра Мэдвэйаши

Могущественные духи

Дух первой формы земли Сэну-таахи

Дух первой любви Сэну-найок

Дух первого страха Сэну-гоши

Дух первой сделки Сэну-генв

Дух первого урожая Сэну-лэсква

Духи первой зимы Сэну-ванбэр

Дух первой весны Сэну-доона

Дух первого солнца Сэну-сакуун

Дух первой бури Сэну-яука

Дух первых волков Сэну-хока

Шёпот

Вы можете использовать дух вместо восприятия, когда слушаете, что говорят духи.

Ловец духов

Когда вы становитесь свидетелем смерти существа, можете заключить его дух в тотем. По сути, вы получаете ещё один аспект духа тотема по тем же правилам, что описаны в договоре с духами. Вы можете в любой момент бесплатно призвать такой аспект, но дух после этого освободится и исчезнет, а вы получите возможность выбрать этот трюк снова.

Духовный наставник

Можете использовать свой договор с духами, чтобы добавлять союзникам аспекты духов тотемов. Они действуют аналогично остальным вашим духам тотемов, но цену за их использование (ячейка трюка или обновление) можете платить не только вы, но и союзники.

Дух-хранитель

Если у вас есть аспект «дух-хранитель» и этот трюк, вы можете раз за сцену потратить жетон судьбы, чтобы призвать аспекта духа-хранителя: если дух способен помочь в этой ситуации, вы получаете возможность и перебросить кубики, и добавить +2 к результату.

Поиск видений

Когда вы проводите время на природе и употребляете усиливающие видения вещества (например, духокорень или дурман-грибы), можете использовать дух вместо расследования или контактов. После этого вы на несколько часов (или на сцену) получаете аспект «возможны галлюцинации».

Взгляд в душу

Когда вы всматриваетесь в глаза другого, а он всматривается в ваши, вы улавливаете проблески душ друг друга. Откройте другому что-то важное о себе: страшный секрет, желание или намерение. В ответ вам откроется что-то столь же значимое (ведущий скажет, что именно).

Цепная молния

Когда вы атакуете при помощи духа молнии и получаете стильный успех, можете тут же совершить ещё одну атаку по цели рядом: молния перекидывается на неё. Так можно делать несколько раз подряд.

Мудрый советчик

Можете использовать дух вместо харизмы, когда показываете кому-либо более мудрый путь.

Путешествие в мир духов

Когда вы сидите с кем-то вокруг костра, вы можете покинуть свои тела и войти в мир духов. До тех пор, пока огонь горит, вы можете бродить по миру духов и видеть то, что видят духи.

Загонщик

Аспекты

Смерть героя: последний бросок

Когда вы умираете, перед тем, как жизнь полностью покидает вас, вы замечаете последнюю благоприятную возможность для удара. Бросьте копье в любого видимого вам врага. Существо небольшой или средней силы гибнет мгновенно. Более мощное существо получает серьёзный удар или обнаруживает перед вашими друзьями какую-то слабость. Если ваш напарник до сих пор жив, он получает +4 к своей следующей атаке по этой цели.

Концепция

Вы — загонщик. Вы специализируетесь на работе копьём и щитом. Вы быстры, ловки и хитры. Лучше всего вы сражаетесь, когда на поле боя есть пространство для манёвра. Вы сделаете всё, чтобы получить преимущество или вынудить врага раскрыть свою слабость. Ваша концепция должна отражать этот стиль боя. Возможно, вам недостаёт грубой силы, но вы компенсируете это мастерством, точностью и выбором момента.

Проблема

Выбирая проблему, подумайте о том, как она будет влиять на вас не только в бою, но и вне его. Может, вы слишком упрямый или всегда ищете повод затеять драку? Вы скрываете свои способности или выставляете их напоказ? Где вы научились такому стилю боя? Если не можете найти ничего подходящего в этой сфере, попробуйте поискать в другой: проблема не обязательно должна быть завязана на вашу роль в бою.

Штрихи

Дополнительные аспекты могут быть связаны с вашим военным прошлым, стилем боя или бывшим наставником. Скорее всего, у вас есть какое-то метательное оружие типа дротиков, лука, арбалета или даже второго копья. Возможно, у вас остались шрамы от некоей значимой битвы. С вашими боевыми талантами вы наверняка успели нажить врагов. Может, вы путешествуете с кем-то, кого поклялись защищать.

Загонщик
Мастер копья и щита
Быстрее тебя
Известный снайпер
Закалённый ветеран
Рождён для битвы
Смотри!
Шрамы войны
Упорный воин
Эксперт маневрирования
Не поймаешь
Дротики собственной работы
Ходячий арсенал
Тактика изматывания
Мастер уклонения
Покажи, что умеешь!
Дева-воительница
Да кому нужны доспехи?
Быстрее молнии
Град стрел
Никто не смеет звать меня трусом
Скромная внешность
Уважает только мастерство
Знаток арбалетов
Идеальный расчёт

Жажда битвы
Разыскиваемый военный преступник
На месте не сидится
Навязчивый невроз
Хронический атлет
Удачно опаздывающий
Женат на своём копье
Выживает быстрее всех
Искусный арбалетчик
В яблочко!
Шрамы духовные и телесные
Разрушитель брони
Спровоцировать можно всех
Отвлечение так и напрашивается
Эффектные ходы
Дипломированный ворюга
Ветеран Малиновой войны
Первым делом — разведка
Я никогда не прощу ____
____ научил меня сражаться
За ____ большой должок.
____ мой заклятый враг
Я заставлю ____ заплатить
____ мой командир
Я всегда буду охотиться за ____

Трюки

Когда вы берёте аспект, который отражает уникальный стиль боя, можете также взять трюк «напарник».

Напарник

В начале конфликта выберите союзника, который будет вашим напарником на поле боя. Действуйте как обычно, но поглядывайте на напарника: он будет часто давать вам удачную возможность для атаки.

Каждый раз, когда по напарнику попадает враг, или когда напарник попадает по врагу, вы получаете усиление против этого врага.

Эти усиления отражают помощь вашего напарника: он вынудил врага открыться, чем вы можете воспользоваться в свой следующий ход. Усиления не складываются и пропадают после вашего хода, если вы их не используете.

Отвлечение

+1, когда вы отвлекаете врага с помощью любого навыка, чтобы создать преимущество.

Стена щитов

+2 к рукопашной, когда вы защищаетесь ей, находясь рядом с напарником.

Уверенность

Выбирая напарника, укажите навыков: вы получаете +1 к нему, пока находитесь рядом с напарником.

Гибкая защита

+1 к рукопашной, когда вы защищаетесь с её помощью, будучи вооружены щитом.

+1 к рукопашной, когда вы атакуете с её помощью, не будучи вооружены щитом.

Финт

Когда вы получаете стильный успех в рукопашной, можете снизить урон на 2. При этом можете выбрать двух союзников: они оба получают усиление против вашего врага.

Самодостаточность

Вы можете быть сами себе напарником в бою, но усиление получаете, только когда враг попадает по вам.

Первая кровь

Вы всегда получаете +2 к своей первой в конфликте атаке.

Верховой

+2 к восприятию, когда вы с его помощью производите разведку с целью создать преимущество.

Расходный щит

Защищаясь в рукопашной, вы можете автоматически получить стильный успех, но при этом ваш щит будет уничтожен ударом врага.

Ополчение

+2 к харизме, когда вы организуете группу людей для сражения или изматывания противника.

Вожак толпы

Требуется: Ополчение

Когда вы организуете ополчение, можете добавить ему ситуационный аспект с бесплатным призывом. Например: «вооружены доброй сталью», «прошли базовую подготовку», «ведомы в бой лично вами».

Искусный резчик

+2 к изготовлению, когда вы мастерите с его помощью запасные копья, дротики, стрелы или любое другое знакомое вам снаряжение из дерева.

Подстрекатель

Дважды за сессию можете спросить у ведущего, как лучше всего спровоцировать его персонажа, чтобы создать преимущество над ним. Вы получаете +2 к броску, когда действуете согласно ответу.

Уклонение

+2 к атлетике, когда вы защищаетесь с её помощью, чтобы избежать вражеского захвата или атаки, затрудняющей движение.

Командная работа

Когда вы получаете физический стресс или последствие, ваш напарник получает усиление против врага, атаковавшего вас.

Мощный бросок

Когда вы атакуете копьём, используя стрельбу, можете добавить +2 к результату, но после броска копье застревает, и его так просто не вытащишь.

Изматывание

Когда вы получаете стильный успех в рукопашной, вместо того, чтобы снизить урон на один и получить усиление, вы можете снизить урон на один и добавить противнику ситуационный аспект с бесплатным призывом. Аспект должен отражать результат ваших действий и разочарование, гнев или тревогу вашего противника.

Брешь в броне

+2 к рукопашной, когда вы с её помощью пробиваете или повреждаете доспехи врага с целью создать преимущество.

Убийца

Аспекты

Смерть героя: заклятый убийца

Когда ваше сердце остановилось, на губах застыло одно-единственное имя. Произнесите его вслух. На вашей душе теперь лежит заклятье: отыскать и убить того, чьё имя вы назвали. Может не биться сердце — это не имеет значения. До тех пор, пока ваша добыча жива, вы сохраняете контроль над телом.

Вы можете действовать, как будто всё ещё живы, но у вас появляется аспект «я умру, когда ____ будет мёртв». Вы также получаете +4 к рукопашной и стрельбе, но -4 ко всем остальным навыкам. Все ваши действия должны быть направлены на преследование цели или вы быстро утратите контроль.

Если ваше тело погибнет, душа станет фантомом, преследующим цель до самой её смерти. Найдите её, Убийца, свершите расправу, и обретите наконец покой.

Концепция

Вы — истребитель тварей, убийца монстров. Не каждая охота даётся легко: зачастую вам приходится проявлять недюжинную изобретательность. У каждого зверя есть своя слабость, и вы всегда находите её. Концепция такого персонажа должна отражать его жажду убийства и крутые боевые способности.

Проблема

Почти всегда вашей проблемой будет жажда крови. Каким бы хорошим убийцей вы не были, вы зависимы от охоты. Убийство стало частью вас: оно наполняет воздухом ваши лёгкие и гонит кровь по венам. По мере роста жажды ваше здоровье начинает ухудшаться. Воспаляются глаза, мысли путаются, вы становитесь взбудораженным и раздражительным. Желудок крутит, мышцы болят и дрожат. Возбуждение быстро оборачивается бессонницей. Вы уверены: смерть уже близко.

Штрихи

Время от времени убийца привлекает других людей себе на помощь. Это может быть старый друг или даже другой убийца. Одним убийцам больше по душе жизнь на лоне природы, другие предпочитают тёмную изнанку крупных городов. Возможно, вы отчасти испорчены тем, на что охотитесь, или специализируетесь на истреблении своих сородичей.

Убийца
Истребитель тварей
Кровожадный убийца
Жажда крови
Катарсис убийства
Зависим от крови
Зависим от убийств
Я должен убивать
Адреналиновая зависимость
Убийственный арсенал
Собиратель трофеев
___ мой старый друг
Библиотекарь ___ мне должен
Дампир
___ разделяет мою жажду
Я полностью доверяю ___
Пронзительный взор
Смертельный бросок
Упрямый? Нет, настойчивый!
Признанный снайпер
Един с природой
Меня зовут одичалым
Тревожная бессонница
Мастер бола
Пристрастие к охоте

Я могу контролировать свою жажду
Хорошо бронирован
Ходячий танк
Убийца великанов
Здравствуй, жажда
Испорчен ___
Единокровный ___
Вкус к охоте
Я обитаю в тенях
Чем больше, тем лучше
Мучительное прошлое
Посмотри на эти шрамы
Мне снится кровь
Падок на симпатичных монстров
Познай мою боль
Всегда есть нужный инструмент
Я охочусь ради общего блага
Бармен ___ мне должен
___ видел мою худшую сторону
Друг наёмнику ___
Милосердный охотник
Потомственный убийца
Избранный убийца
Ходячий арсенал
Отдохну, когда ты сдохнешь

Трюки

Жажда крови

Когда с момента последнего убийства проходит много времени, у вас начинают проявляться симптомы ломки (или вам их могут навязать). Если у вас ещё нет ломки, добавьте себе аспект «слабая ломка»; если есть, она ухудшается. Каждый такой аспект служит одновременно и трюком (добавляющим бонус навыку), и аспектом, который можно призывать и навязывать (считайте его временным последствием). Когда вы наносите смертельный удар, ваша жажда убийства утихает, и аспект ломки пропадает.

- ◆ Слабая ломка: +1 к рукопашной, -1 ко всем остальным навыкам.
- ◆ Сильная ломка: +2 к рукопашной, -2 ко всем остальным навыкам.
- ◆ Убийственная ломка: +4 к рукопашной, -4 ко всем остальным навыкам.

Если ваш персонаж больше ориентирован на дистанционный бой, можете изменить эффект ломки следующим образом:

- ♦ Слабая ломка: +1 к стрельбе, -1 ко всем остальным навыкам.
- ♦ Сильная ломка: +2 к стрельбе, -2 ко всем остальным навыкам.
- ♦ Убийственная ломка: +4 к стрельбе, -4 ко всем остальным навыкам.

Пронзительный взор

+2 к восприятию, когда вы применяете его для создания преимущества против цели, которую собираетесь убить.

Без палева

Когда вы применяете обман, чтобы скрыть от кого-либо симптомы ломки, можете проигнорировать штраф, который она давала бы в этом случае.

Неспящий

+2 к восприятию, когда вы несёте дозор или что-то нападает на вас в ночи.

Старый друг библиотекарь

+2 к эрудиции, когда ваш старый друг библиотекарь помогает вам преодолеть или создать преимущество.

Старый друг бармен

+2 к контактам, когда ваш старый друг бармен помогает вам преодолеть или создать преимущество.

Опытный боец

Когда вы атакуете в рукопашной и получаете стильный успех, вы можете обнаружить уязвимое место врага и уменьшить свой результат на один сдвиг, чтобы создать ситуационный аспект с бесплатным призывом (вместо получения усиления).

Пробивание брони

+2 к рукопашной, когда вы атакуете с её помощью тяжело бронированного врага.

Убийца великанов

Вы можете потратить жетон судьбы, чтобы автоматически защититься от рукопашных атак врагов, которые значительно превосходят вас размерами.

Убийственный арсенал

+2 к ресурсам, когда вы используете их для поиска конкретного оружия, инструмента или вещества, которое поможет в убийстве существа.

Мастер бола

+2 к стрельбе, когда вы метаете бола, чтобы опутать цель и создать преимущество.

Скрытая угроза

Если вы выглядите безоружным, то получаете +2 к рукопашной, когда атакуете.

Первая кровь

Если у вас есть аспект «убийственная ломка», в бою вы всегда ходите первым (если только вас не застали врасплох).

Вкус к охоте

+2 к расследованию, когда вы пробуете что-то, оставленное существом, вроде его крови, волос или экскрементов.

Частичный контроль

Выберите один навык: на него не распространяется штраф, налагаемый ломкой.

Мощная воля

Можете потратить жетон судьбы, чтобы на время подавить свою жажду. В ходе одного обмена вы можете, стиснув зубы, проигнорировать бонусы и штрафы, которые даёт вам имеющийся аспект ломки.

Одичалый

Ломка даёт бонус к навыку выживания.

Бронированный убийца

Вы всегда получаете +1 к рукопашной, если защищаетесь с неё помощью, будучи обложены в тяжёлые доспехи.

Эйфория сна

Можете убрать одно лёгкое или среднее последствие, когда ложитесь спать после убийства сильного врага.

Храмовник

Аспекты

Смерть героя: ангел гнева

Из вашего тела изливается святой свет, от которого вскипают и выгорают ваши глаза. Каждый дюйм вашего тела излучает священный пламень. У вас есть меч мести, щит праведности, и ваш взгляд пронзает душу каждого, на кого вы посмотрите. Ваши прикосновения освящают землю навеки. Пока ваш гнев не будет явлен тем, кто его заслужил, результат каждого вашего броска считается стильным успехом.

Вскоре ведущий скажет, что ваши труды здесь окончены. Примите покой, Храмовник, благодаря вашим стараниям этот мир стал на шаг ближе к отпущению грехов.

Концепция

Жрецы молятся, паладины граалят, монахи читают псалмы, а вы, храмовник, вы отмеряете божественный гнев. Вы верите слепо. Тем, кто заслуживает прощения, вы готовы его дать, но не всегда. Возможно, вам в тайне нравится сжигать еретиков. Ваша концепция должна отражать этот вечный поиск зла и очищение от него.

Проблема

Не всем по вкусу ваши методы: они действительно бывают жестокими. Иногда гнев застит вам глаза. Зачастую вам придётся искупать свои прегрешения, исполняя епитимью. Для этого у вас есть особое приспособление (такое как власяница, плеть или кнут), которым вы истязаете себя. Возможно, это перебор, но вы знаете, как важно держать свою душу в чистоте.

Штрихи

Попробуйте развить предысторию своего персонажа за счёт дополнительных аспектов. Какую религию вы исповедуете? Что пробудило в вас желание искать и казнить богохульников? Возможно, вас посещают видения о будущем, или о вашем приходе было сделано пророчество. Подумайте о том, чтобы взять аспект, который привлекает внимание к вашим исканиям или войне со злом.

Храмовник	Защитник истины
Святой инквизитор	Божественная власть
Ежедневная епитимья	Не может врать
Святой исповедник	Святой рыцарь
Сжечь ведьму!	Глас власти
Нет пощады еретикам	Праведный последователь ____
Искатель истины	Ты будешь обращён в истинную веру
Страх! Внезапность!	Апостол ____
Безжалостная эффективность!	С радостью примет мучения за других
Фанатичная вера!	Помазанник божий
____ мой апостол	Смирнее тебя
Еретики должны страдать	Очистись огнём!
____ знает мои секреты	Луч света
Гермофоб	Познай мой гнев
Остерегайтесь неверующих!	Я верю в догматы ____
Я знаю тайны ____	Примкни к моему походу
Богохульники!	Благословляю, дитя
Чистая душа	____ сгорят за свои грехи
Даритель благословений	Священное облачение
Истинный пророк	Инквизиция — это я!
Пророческие сны	Я чую твою вину
Никто не ждёт меня	Фанатик
У нас есть способы развязать твой язык	Кадильница очищения
Закон — это я	У меня тоже есть секреты
Тяжело бронированный	Воин небесный

Трюки

Если у вас есть аспект, наделяющий вас священной силой или божественной властью, вы получаете трюк *даритель благословений*.

Даритель благословений

Когда вы проводите священный ритуал или выслушиваете чью-то исповедь, можете очистить исповедующегося или освящаемый предмет от мирской скверны и даровать ему аспект «благословение». У вас может быть только три активных благословения одновременно, но каждое из них может относиться к вам, другим персонажам или предмету. Раз за сцену аспекты благословения можно призвать бесплатно. В остальном на них действуют обычные правила по призыву и навязыванию.

Вы — храмовник, и вам решать, что есть благословение и как оно используется. Вот несколько примеров: святой гнев, божественная благодать, высшее предназначение, защита от зла, священная твердыня, святая энергия, святилище, чудо исцеления, истинное зрение, священная земля, очищенный, неземной, незапятнанный.

Божественный промысел

Когда вы дарите благословение, можете наделить его не бесплатным призывом раз за сцену, а свойством давать +1 к выбранному навыку. В остальном это благословение можно призывать и навязывать по обычным правилам.

Епитимья

Иногда вы прибегаете к сомнительным средствам или не можете удержаться от нарушения правил. Если у вас ещё нет аспекта «я должен исполнить епитимью», можете добавить его себе и получить жетон судьбы. Чтобы избавиться от этого аспекта, вам нужно совершить умерщвление плоти или провести время в молитве. Будете делать это часто, и ваш бог может потребовать большего...

Достаточно наказан

Требуется епитимья. Если у вас есть аспект «я должен исполнить епитимью» и вы получаете физическое последствие, удалите этот аспект.

Никто не ждёт

Выберите навык: вы получаете +2, когда неожиданно атакуете с его помощью.

Дотошный

Когда вы допрашиваете пленника, можете получить +3 к расследованию, но жестокость ваших методов приведёт к смерти жертвы.

Нюх на зло

+2 к эмпатии, когда вы с её помощью определяете, таит ли кто-либо злые намерения.

Исповедь

+2 к харизме, когда вы прибегаете к ней, чтобы выслушать чью-то исповедь и преодолеть ментальные последствия.

Крепкая вера

+2 к силе воле, когда вы с её помощью защищаетесь от чего-то противного вашей вере.

Авторитет святости

+2 к харизме, когда вы с её помощью отдаёте приказы тем, кто уважает вас или вашу религию.

Подношения

+2 к ресурсам, когда у вас есть возможность привлечь ваших последователей или приверженцев вашей религии.

Священная война

Если вы ещё не ведёте священную войну, можете добавить себе аспект «священная война» и указать её цель. Например: «священная война: я отстою замок Джерала» или «священная война: я убью Древнего Зверя». Раз в день вы можете призвать этот аспект бесплатно, если это поспособствует достижению вашей цели. В остальном этот аспект можно призывать и навязывать по обычным правилам. Когда война завершится, удалите аспект.

Тёмные тайны

Когда вы получаете информацию, которая может поставить кого-то в неудобное положение или дать вам рычаг воздействия, создайте ситуационный аспект с бесплатным призывом.

Известность

+2 к контактам, когда вы обращаетесь к церковным деятелям или верующим.

Вещий сон

Иногда вас посещают вещие сны, которые предупреждают о надвигающейся опасности. Раз за сессию вы автоматически получаете успех, когда защищаетесь.

Высшее предназначение

Используйте харизму вместо воровства, если можете убедить других, что крадёте ради высшей цели.

Судим будешь

Раз за сцену можете добавить кому-либо аспект «Богохульник!». До конца сцены вы получаете +2 к атакам по этой цели, но -1 к атакам по всем остальным.

Монстры

В этом мире небезопасно. Не нужно далеко ходить, чтобы наткнуться на древние ужасы, кошмарных тварей и всевозможных чудовищ. Ниже представлены лишь некоторые из них. Одни твари обладают разумом, другие — *вполне законными притязаниями*. Но большинство просто хочет сожрать вас.

Для Мира подземелий мы привели характеристики монстров в левой рамке. У некоторых чудовищ появилась новая строчка: уязвимость. Зная об уязвимости монстра, герои могут получить дополнительное преимущество в битве с ним. Вероятно, им лучше узнать о слабости твари до того, как они сойдутся с ней в бою.

Для **Fate** мы предложили несколько аспектов и навыков в правой рамке. Используя нового монстра, решайте сами, какие значения присвоить его навыкам согласно его роли. Безымянные персонажи ведущего бывают средними, неплохими и хорошими. Более сильные твари могут стать второстепенными или ключевыми персонажами. В общем, следуйте советам из раздела «Создание оппонентов» в базовых правилах Fate. Пример:

Я решаю использовать в своей игре гарпий в качестве хороших безымянных персонажей. Они обладают следующими навыками: атлетика, рукопашная, воровство. Согласно правилам **Fate**, у хорошего персонажа есть один хороший, один неплохой и один-два средних навыка. Я распределяю их так: хорошая (+3) атлетика, неплохая (+2) рукопашная и среднее (+1) воровство. Однако королева гарпий — совсем другая история. Она — ключевой персонаж, и **навыки** у неё куда выше. У неё может быть фантастическая (+6) атлетика, великолепная (+5) рукопашная и ещё ряд навыков, выбор которых зависит от её роли в игре.

Ниже представлены монстры, стаи и прочие гадости, созданные силами игрового сообщества. Некоторые из них используются в рамках определённых фронтов или мест, но вам ничто не мешает добавить их в свои игры в качестве новых угроз. Хотя большинство монстров создавалось для Мира подземелий, их легко можно переделать и для игр по Fate.

Хватала

Послушай, парень. Эти леса, может, и выглядят зелёными и радушными, но не закончи, как твой папаша. «Хо! Что за странное дерево!» — таковы были его последние слова. Я видел, что произошло. Хватала сцапал его, так что он даже пискнуть не успел. Что за хватала? Он что, ничему тебя не учил? Ты видел таких гусениц... да, да, тех, что превращаются в милых бабочек. Представь такую, но больше лошади. Она прячется среди деревьев и нападает, когда ты не ждёшь. Кошмар, поверь мне. Что ты сказал? Во что она превращается, если не в бабочку? Боги, парень, что с тобой не так? Зачем спрашивать такое? Не думаю, что смогу теперь когда-нибудь заснуть.

- ◆ Замаскироваться под дерево
- ◆ Неожиданно схватить
- ◆ Отступить и замаскироваться снова

Захват и жевание (к10+2 урона)

ОЗ 12 | *Удар копыя* | **Броня 3**

Крупный, одиночка, скрытный

Инстинкт: пожирать

неподозревающую жертву

Уязвимость: присматривайтесь
к необычным деревьям

Аспекты

- ◆ Гигантская гусеница
- ◆ Замаскированная угроза
- ◆ Всего лишь личинка

Навыки

Скрытность, рукопашная,
телосложение

Вендиго

Трудно придумать деяния отвратительнее пожирания себе подобных. Случилось ли оно от злобы, отчаяния или голода, сей мерзкий поступок открывает душу пожирателя для тьмы. Он становится вендиго. Пока вендиго дышит, он будет голоден. Не остановится ни перед чем, лишь бы добраться до мяса, но сколько бы он не съел, голод не утихнет. А с каждым новым куском тварь станет больше и уродливее.

- ◆ Отрывать куски плоти
- ◆ Расти после трапезы
- ◆ Грызть свои конечности или губы, если рядом нет добычи

Укус (к10 + 2 урона)

ОЗ 15 | *Взмах меча, месиво* | **Броня 1**

Одиночка, крупный

Инстинкт: поглощать плоть

Уязвимость: оберните его голод
против него самого

Аспекты

- ◆ Ненасытный голод
- ◆ Становится больше с каждым укусом
- ◆ Всегда идёт на поводу у голода

Навыки

Скрытность, рукопашная,
телосложение

Гарпия

Если бы она просто воровала еду, её можно было бы назвать помехой. Но когда полу-женщина, полу-птица с окровавленными острыми когтями поднимает вас вверх и бросает с высоты 150 метров, слово «помеха» кажется слегка неуместным. Я уже упоминал, что они путешествуют стаями? Слышали поговорку «отвергнутой женщине и не снилась ярость стаи голодных гарпий»? Вот то-то.

- ◆ Украсть пайки
- ◆ Впитаться и рвать когтями
- ◆ Сбросить кого-то с большой высоты

Когти (к6 урона, пробивание 1)

ОЗ 8 | *Взмах меча* | Броня 1

Орда, летающая

Инстинкт: красть пищу

Уязвимость: место, где крылья переходят в плечи

Аспекты

- ◆ Полуженщина-полуптица
- ◆ Голодная падальщица
- ◆ Нечестный бой

Навыки

Атлетика, рукопашная, воровство

Урса

Ты что же, думаешь, вот это — отпечаток лапы обычной, заурядной медведицы, крадущей мёд да ловящей лососей? Когда ты в последний раз видел отпечаток лапы, посреди которого можно вольготно усестись? Это не обычная медведица. Это кошмар: лютая медведица. Твой папа говорил тебе не становиться между медведицей и её медвежатами. Я бы сказал, что и тут это применимо. Просто имей в виду, медвежонок, вероятно, будет больше тебя.

- ◆ Таскать мясо в берлогу
- ◆ Защищать своих детёнышей
- ◆ Драть и рвать вторгнувшегося

Пасть и когти (к10+5 урона, пробивание 3)

ОЗ 24 | *Удар копыя, мощное, месиво* |

Броня 1

Огромный, одиночка

Инстинкт: защищать своих детёнышей и берлогу

Уязвимость: как правило, занимается своими делами; просто не приближайтесь к берлоге

Аспекты

- ◆ Яростный лютый медведь
- ◆ Мать-медведица
- ◆ Территориальное животное

Навыки

Телосложение, рукопашная, провокация

Сектант

Мир — опасное место для такого маленького уединённого поселения, как это. Подумайте обо всех страшных тварях, которых вам пришлось убить, только чтобы попасть сюда. У этой общины хотя бы дозорные есть? Ну, та группа выглядит достаточно хорошо вооруженной. И вот вас уже привязывают к шесту, наставив на вас копья. Тащат под землю, где стоит какой-то алтарь. Высокий селянин с черными глазами взывает к кому-то мерзким гортанным голосом, держа обсидиановый клинок высоко в воздухе. Пламя ярко вспыхивает, когда кинжал встречается с вашим горлом.

- ◆ Воззвать к силе своего тёмного бога
- ◆ Пожертвовать собой
- ◆ Заключить гнусную сделку, чтобы обеспечить выживание своего поселения

Церемониальное оружие (к6 урона)

ОЗ 4 | Взмах меча | Броня 0

Орда, организованный, разумный, скрытный

Инстинкт: служить и приносить жертвы

Уязвимость: некоторые из них не столь фанатичны, как кажутся

Аспекты

- ◆ Член тёмной секты
- ◆ Заключил страшную сделку
- ◆ Фанатичная преданность

Навыки

Обман, харизма, аркана

Альфа-вампир

Посмотри мне в глаза. Да, вот так. Глубже. Вглядишься в мою душу. Видишь юного пахаря или жалкого сапожника? Нет: то были два моих последних ребёнка, которых ты умертвил на пути сюда. Они были прекрасными созданиями, но слабыми. Я не такой. Понимаешь? Я — первый. Я ходил по этой земле, когда мир был молод, наделяя твоих предков своим даром. Теперь настал твой черед присоединиться ко мне.

- ◆ Загипнотизировать
- ◆ Наделить даром
- ◆ Скрыться в тени

Клыки и когти (кто + 4 урона, пробивание 2)

ОЗ 18 | *Взмах меча, мощное* | **Броня 2**

Группа, разумный, скрытный, осторожный, регенерация

Инстинкт: править из теней

Уязвимость: деревянный кол из дерева старше Альфы

Аспекты

- ◆ Первый вампир
- ◆ Гипнотизёр
- ◆ Выжить любой ценой

Навыки

Харизма, атлетика, телосложение, эрудиция

Ночная худь

Тощий безликий ужас с тёмной эластичной кожей и массивными когтями. Его хвост усеян колючками, а большие крылья туго обтянуты кожей. Он не только обладает отвратительной внешностью, но ещё и питается ночными кошмарами и болью. Рта у него нет, так что он совершенно безмолвен.

- ◆ Взывать кошмары наяву
- ◆ Ударить колючим хвостом
- ◆ Затаиться в тенях

Когти, колючий хвост (к8+2 урона)

ОЗ 10 | *Взмах меча* | **Броня 1**

Скрытный, планарный, летающий

Инстинкт: питаться кошмарами

Уязвимость: солнечный свет

Аспекты

- ◆ Безликий ужас
- ◆ Питается кошмарами
- ◆ Таящийся в тенях

Навыки

Скрытность, рукопашная, аркана

Бескожий

Может, это просто параноя, а может Биран-кузнец действительно ведёт себя более странно, чем обычно. Возможно, он под вечер собирал дрова в лесу позади своего дома, когда повстречал странного человека с гротескно обвисшей кожей. Возможно, Бирана вырубili и освежали заживо. Может быть, этот монстр надел кожу Бирана, как пару штанов и шляпу. Возможно, поэтому он смотрит на вас так странно. Или, может, это просто параноя...

- ◆ Прикинуться другом
- ◆ Снять с кого-то кожу
- ◆ Втереться в доверие перед нападением

Нож в спину (к8 урона)

ОЗ 10 | *Взмах меча* | **Броня 0**

Коварный, разумный, скрытный, осторожный

Инстинкт: прикидываться кем-то другим

Уязвимость: обезглавливание

Аспекты

- ◆ Носит кожу ____
- ◆ Живодёр
- ◆ Ведёт себя странно

Навыки

Обман, скрытность, рукопашная

Ладон

Я не могу понять, как существо, подобное Ладону, вообще появилось на свет. Зверя такого размера нетрудно выследить — трудно собраться с мужеством. Когда я, наконец, нагнал его, начало рассветать. Точно подсчитать все его змеиные головы — даже те, что спали — оказалось невозможно. Их, должно быть, сотни. Да уж, если и существует отец всех гидр, то это Ладон. Мне начинает казаться, что вся его масса состоит из постоянно растущих голов. Даже лапы и хвосты выглядят так, будто их сформировали длинные сросшиеся шеи. Я мог бы многое ещё узнать, но задерживаться дольше было нельзя: несколько голов только и делали, что смотрели через всю долину в моем направлении.

- ◆ Разорвать на части
- ◆ Бороться за еду
- ◆ Выть сотней голосов

Укусы (5к6 урона, пробивание 2)

ОЗ 25 | *Удар копы, близко, месиво* |

Броня 3

Огромный, одиночка, пугающий

Инстинкт: зверь с сотней голов, которые соглашаются, только если речь о еде

Уязвимость: обратите головы друг против друга

Аспекты

- ◆ Древний чешуйчатый ужас
- ◆ Бесчисленные головы
- ◆ Бесчисленные разумы

Навыки

Рукопашная, телосложение, восприятие

Глубоководный

Не могу сказать, люди ли они, испорченные морем, или существа из глубин, которые становятся всё более похожими на людей. В своих путешествиях я обнаружил три разных подвида. У первого была рыба голова, а тело покрыто чешуей. Второй похож на лягушку с мерзким квакающим голосом. Третий хуже всего. Не потому, что самый чудовищный. Напротив. Прежде чем осознать его истинную природу, я считал его немного уродливым человеком с длинными конечностями. Его выдали глаза: рыбы невыразительные глаза. Я боюсь предположить, откуда он взялся, но не могу игнорировать слухи о Глубоководных, живущих среди людей вдоль восточного побережья.

- ◆ Появиться из моря
- ◆ Потребовать дань для своего господина
- ◆ Призвать сородичей

Копье (к8 урона)

ОЗ 8 | *Близко, удар копья* | **Броня 1**

Группа, организованный, разумный

Инстинкт: служить тому, кто лежит на дне моря

Уязвимость: его большие глаза

Аспекты

- ◆ Существо из глубин
- ◆ Служит тёмному господину
- ◆ Странные немигающие глаза

Навыки

Стрельба, рукопашная, атлетика

Древний зверь

Вы, возможно, слышали, что город Брукер лежит в руинах. Лишь четверти населения удалось сбежать. Я был там, когда повергли последнего Древнего зверя. Именно я возглавил экспедицию, чтобы найти оставленные кладки яиц. Видите ли, в этом его единственная слабость. Да, монстр не бессмертен: его можно поразить ударом острого копья. Но ни одного Древнего зверя не удавалось убить без больших потерь. А покончив с ним, нужно прочесать местность и найти потомство. Если повезёт, вы найдёте их в мягких яйцах-коконах, спрятанных под деревом или в пещере. Прождёте больше месяца — потомство вылупится. И тогда кровавый цикл начнется заново.

- ◆ Прийти в бешенство от запаха крови
- ◆ Издать дикий рёв и броситься в атаку
- ◆ Пожирать один окровавленный кусок за другим

Атака (к10 урона, пробивание 2)

ОЗ 12 | *Взмах меча, мессиво* | **Броня 3**

Крупный, группа, пугающий

Инстинкт: пожирать до самой смерти

Уязвимость: его потомство

Аспекты

- ◆ Чудовищный, голодный зверь
- ◆ Кровожадный
- ◆ Быстро порождает потомство

Навыки

Рукопашная, телосложение, атлетика

Чхаугнар

Считаю, мне повезло, что существо, известное как Чхаугнар, я видел только в произведениях извращенного искусства. Полубезумные наброски в древнем фолианте, грубая рельефная резьба на стене заброшенного дома, а также бесценная статуэтка из цельной слоновой кости. Связь Чхаугнара со слонами южных саванн кажется неоспоримой. Даже его внешний вид напоминает о них. Но хотя я и не видел слонов с детства, не помню, чтобы в хоботе у них были зубы. Или чтобы они ходили на двух ногах, держа свой чудовищно длинный, подобный языку хобот в лапах. О Чхаугнаре говорят с тем благоговением, с каким относятся к древним небожителям, и я без сомнения не буду сожалеть о том, что никогда не видел его лично.

- ◆ Требовать почитания
- ◆ Сжать кого-то хоботом
- ◆ Высосать неверующего досуха

Хобот с пастью (к10 +4 урона)

ОЗ 22 | *Взмах меча, удар копья* | **Броня 3**

Одиночка, пугающий, планарный

Инстинкт: быть почитаемым

Уязвимость: питается только через хобот

Аспекты

- ◆ Древний полубог
- ◆ Чудовищный слон-мутант
- ◆ Хобот, усеянный изнутри зубами

Навыки

Телосложение, рукопашная, провокация

Эти работы Адриана Тоэна публикуются по лицензии
Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.

Древний отшельник живет в пещере, сокрытой в долине, которая никогда не знала света солнца, луны или звезд. Это бессмертное существо искорежено жестокостью и злобой. Отшельник ненавидит живых и мёртвых, так как никогда не сможет присоединиться ни к тем, ни к другим, и желает лишь причинять максимум страданий. Этот мелкий, невероятно грязный, жутко вонючий гуманоид окутан тенями, а его голова покрыта бесчисленными слезящимися, слепыми от катаракты глазами. Отшельник собирает вещицы совершенной красоты, и готов отдать за них старые тайны о землях мёртвых. Живым или мёртвым он позволяет пройти через свою пещеру в Подземье, только если ему подарят глаз, который видел настоящую красоту. Вернуться он позволяет только тем, кто готов подарить ему свои глаза.

- ◆ Попросить прекрасную вещицу за секрет Великого Запределья.
- ◆ Попросить глаз, узревший истинную красоту, за проход в Подземье через пещеру.
- ◆ Попросить глаз персонажа за проход обратно в мир живых.
- ◆ Когда дают глаз, увидеть всё, что видел глаз.
- ◆ Когда игроки атакуют, скрыться в тенях пещеры.
- ◆ Когда игроки вторгаются в пещеру, не заплатив цену, проклясть их из тени.
- ◆ Оказавшись под лучами солнечного света, ослепнуть от их касания.
- ◆ Когда загоняют в угол или ловят в ловушку, молить о пощаде.
- ◆ Когда проявляют милосердие, предать.
- ◆ Когда убивают, восстать, чтобы осуществить страшную месть.

Проклятия и наговоры (м[2к10] урона)

Близко, далеко

Одиночка, скрытный, осторожный, коварный, волшебный, разумный, запасливый

Инстинкт: требовать жуткую плату за вход в пещеру

Особые свойства: не может оставаться мёртвым

Ревнивый мертвец

Ревнивых мертвецов можно найти в Тени, Серой пустыне и многих других чистилищах. Это души тех, кто не прошёл через Врата в Великое Запределье или лишён загробной жизни. Они либо бесцельно блуждают, неспособные к взаимодействию с окружением, непрерывно переживая заново травмирующие события из жизни, либо завистливо наблюдают за живыми. Если ревнивый мертвый ощутит искру жизни в своём мире, он потянется к ней и будет пытаться захватить её.

- ◆ Когда живые входят в его мир, потянуться к ним и ждать шанс захватить их.
- ◆ Когда они спят или в бессознательном состоянии, захватить их живые тела.
- ◆ Вогнать в бессознательное состояние призрачным касанием в случае обнаружения.
- ◆ Когда они атакуют, задавить их числом.
- ◆ Когда они бьют магией или чистым железом, отпрянуть от боли и страха.

Призрачное касание (к6 урона, оглушающее, игнорирует броню)

ОЗ 8 | Броня 1

Орда, скрытный, коварный, пугающий, аморфный

Особые свойства: можно поразить только магией или чистым железом

Мстительный дух

Некоторые смертные проживают полные боли жизни, или находят страшную гибель. Это может заставлять их душу цепляться за человека, место или предмет вместо того, чтобы уйти в Великое Запределье. Они существуют в основном в Тени, но могут немного влиять на земли живых: двигать предметы, шуметь, насылать холод, вызывать у живых пугающие видения. Мстительные духи часто имеют счёт к кому-то или чему-то. Они могут быть одержимы или переживать свою травму снова и снова, не обращая внимания на реальную ситуацию и своё влияние на окружающий мир.

- ◆ Существовать в ловушке повторения своего личного кошмара.
- ◆ Когда объект мести или влечения рядом, обратить на него свою ненависть.
- ◆ Когда кто-то подвержен сильным эмоциям, захватить его.
- ◆ Когда объект одержимости находится под угрозой, защищать его изо всех сил.
- ◆ Когда другие вторгаются в личный кошмар, заключить их в нём.
- ◆ Когда травма исцелится извне или изнутри, мирно уйти в Великое Запределье.
- ◆ Будучи изгнанным, покинуть место, предмет или существо, которым был одержим, и бродить в Тени, став ревнивым мертвецом.

Призрачная энергия (к6 урона)

ОЗ 6 | *Взмах меча, удар копыя, близко* | Броня 0

Одиночка, аморфный, планарный, разумный, пугающий

Инстинкт: переносить свои страдания на других

Особые свойства: нельзя навредить обычными способами

Серый принц

Неизбывный дух энтропии, который невозможно уничтожить.

Серый принц — это древний дух из-за звёзд, странник из тех времён, когда мир был горячим кипящим котлом возможностей. Именно тогда Серый принц пришёл и остудил весь мир холодным прикосновением пустоты. Когда первое живое существо выползло на поверхность планеты, принц коснулся его и наделил его даром смерти. Серый принц — древний и вечный, он желает лишь одного: завоевать и подчинить мёртвых. Когда его армия мертвых душ будет достаточно велика, Серый принц вторгнется в яркий тёплый мир живых, и будет высасывать его тепло и свет, пока тот не обратится в бледную, холодную тень. Тогда Серый принц оставит этот опустошённый мир, чтобы найти другой горячий котёл, который можно охладить своим касанием. Чтобы свершить это, Серому принцу нужна его правая багровая десница, утраченная в начале мироздания.

- ◆ Исушать души.
- ◆ Склонять мёртвых к служению себе хитрыми речами.
- ◆ Восстановив свою правую багровую десницу, разорвать завесу между миром живых и мёртвых.
- ◆ Призвать орду мёртвых душ.
- ◆ Повелевать ими с помощью древних знаний.
- ◆ Бежать от сердца невинного, закалённого в крови.

Касание пустоты (б[2к12+2] урона)

Взмах меча, **игнорирует броню**

Одиночка, волшебный, скрытный, божественный, **организованный**, разумный, осторожный, запасливый, планарный, пугающий, аморфный

Инстинкт: покорить Тень

Есть два способа создать Тень смерти. Первый — и наиболее распространённый — это проклятие, наложенное на героя некромантом, чтобы его героическая смерть аукнулась тем, кого он любит. Второй более редок, но иногда, когда герой умирает и делает ход смерти на сильно осквернённой земле, спустя несколько дней на месте его гибели может спонтанно возникнуть Тень смерти. Во всех случаях она выглядит одинаково: чёрный силуэт героя с жуткими красными глазами. Тень обладает всеми воспоминаниями умершего и будет пытаться убить всех, кого он любил, уничтожить всё хорошее, что он сделал. Она источает ощущение злости и холода смерти... Так что если в комнате вдруг стало холоднее или мороз пробежал по спине, как бывает, когда нечто злое наблюдает за вами, вполне возможно, что неподалёку затаилась Тень смерти.

- ♦ Использовать ход класса своего создателя (включая заклинания).
- ♦ Раствориться в одной тени и появиться из другой в пределах видимости.
- ♦ Совершить более слабую, урезанную версию хода смерти, создавшего её.

Тень оружия (базовый урон класса+2, пробивание 2)

[Например, базовый урон воина — **1к10**, а у его Тени — **1к10+2** с пробиванием 2]

ОЗ 10+бонус класса | Свойства, зависят от оружия | **Броня** 3

Инстинкт: что любил её создатель, то она будет ненавидеть и стремиться уничтожить

Уязвимость: атаки, совершаемые представителями того же класса, к которому относится Тень, автоматически пробивают её броню

Аспекты

- ♦ «Что знал мой создатель, то знаю и я, но что любил мой создатель, то я уничтожу!»
- ♦ «Тени — мой источник, моё убежище, мой путь спасения, ибо я едина с ними теперь»
- ♦ «Убей меня — и месть моя будет быстрой и ужасной»

Навыки

Те же, что у создателя

Струющиеся свитки Шакса

СС ХАННА ФОРСТЕР

Вот оно, сокровище, бери: сверкающее золото, острейшие мечи и свитки немыслимой мистической силы. Развернув один из таких предполагаемых источников знаний, вы видите, что он пуст. И что концы угольно-чёрной бумаги начинают змеиться вокруг ваших запястий...

- ◆ Сжаться вокруг жертвы
- ◆ Сковать её волшебным или физическим образом
- ◆ Зажать ей глаза, уши или рот

Урон к6

ОЗ 10 | *Взмах меча, удар копья* | Броня 0

Волшебный, группа, небольшой, коварный, скрытный

Инстинкт: поглощать плоть

Проклец

Эти крошечные насекомые поначалу кажутся незначительными. Но вскоре блеск найденного вами бесценного меча становится тусклее по краям, а сам меч, кажется, всерьёз начинает алкать крови. Со временем, пока спите, ваше зачарованное оружие постепенно будет распадаться, медленно поедаемое крошечными жучками.

- ◆ Изменить назначение волшебной вещи
- ◆ Со временем поглотить волшебную вещь
- ◆ Отцепиться и скрыться из виду

Урон к4

ОЗ 3 | *Рука* | Броня 0

Орда, мелкий

Инстинкт: портить и поедать волшебные вещи

Дронг

СС Рэй Бекманн

Рождённый в царстве чистой тьмы и скорби, дронг — существо необузданной злобы. Он не имеет собственной постоянной формы, поэтому стремится создать её, похищая части тел своих жертв. После освобождения из родного измерения он прячется, пока не сможет найти подходящего носителя и прицепиться к нему. Дронг сливается с тенью жертвы и начинает нащёптывать ей ужасные секреты.

На ранних порах жертва в полной мере не может слышать дронга: его слова кажутся слабым шумом на задворках сознания. Однако со временем они начинают проявляться в подсознательных мазохистских желаниях. Жертва подвергает себя опасности или даже травмируется, и не замечает этого.

Следующий этап наступает, когда дронг начинает появляться в снах жертвы в виде тёмной фигуры, маячащей в отдалении. К этому моменту он уже достаточно силен, чтобы его слова были понятны жертве. Дронг требует её плоть в обмен на сокрытые истины, вынуждая жертву уродовать или расчленять себя во сне. Пробудившись, жертва обнаружит к своему сожалению, что лишилась нескольких частей тела, а дронг исчез.

- ◆ Если дронг собрал достаточное количество частей тел у достаточного количества жертв, он может полностью воплотиться как ужасное существо кошмарной силы.

ОЗ 12 | Броня 1

Одиночка, разумный, коварный, планарный

Инстинкт: создать собственное тело

Уязвимость: оберните его голод против него самого

Туннельный паук (стая)

Туннельные пауки — бич всех авантюристов и арахнофобов. Распространены эти твари, увы, повсеместно. Их слегка колющие тела размером с дыню идеально сливаются с природным окружением и стенами подземелий.

- ◆ Затащить в паутину
- ◆ Атаковать сверху

Клыки (к10+3 урона) <20-30 ОЗ>

Клыки (к8+2 урона) <10-20 ОЗ>

Клыки (к6+1 урона) <0-10 ОЗ>

ОЗ 30 | *Взмах меча* | Броня 1

Стая (см. след. стр), мелкий, скрытный

Инстинкт: поглощать

Новый тип монстров: стая

Стаи монстров действуют в несколько иной манере, чем другие чудовища Мира подземелий. Вместо того чтобы указывать размер стаи, мы решаем, что существ в ней просто не счесть. Стаи обычно имеют гораздо больше ОЗ, чем простые монстры: этот показатель скорее даёт представление о том, сколько осталось до того, как стая разбежится или будет иным образом нейтрализована. Всякий раз, когда герой наносит урон стае, он на самом деле убивает десятки существ.

Другой хороший вариант — стая начинает бой с высоким показателем урона, который уменьшается при потере ОЗ, отражая тот факт, что существ, атакующих героев, остаётся все меньше.

Тлен

СС Джошуа Бейли

То, что вы видите перед собой, не подвластно осознанию. Разум отталкивает увиденное или прячет его в тёмных закоулках памяти. Там оно как дома. Ваш ум отказывается соединить фрагменты увиденного вместе. Вместо этого вы зрите осколки видений, размытые пятна, искажение реальности, клочья хаотической тьмы. Это можно описать только как проклятие, мерзость... Тлен.

- ◆ Вытянуть жизненную силу
- ◆ Воплотиться как худший страх того, кто его видит
- ◆ Скользить сквозь тени

Прикосновение тлена (кто урона)

Взмах меча, игнорирует броню

Небольшой, группа, пугающий, медленный

Инстинкт: бесконечно поглощать

Сокровище: лишь пожранные души

Особые свойства: нельзя навредить ни обычными способами, ни магией; нельзя увидеть напрямую

Юрэй

СС Квентин Бурн

Юрэй — оказавшийся в ловушке дух, который не может уйти. Он служит предвестником Нуэ в мире бодрствующих. Появлению Нуэ всегда предшествует густой туман, состоящий из призрачной субстанции: юрэй могут свободно отделяться от неё и потом сливаться с ней обратно. Юрэй жаждут тепла и толпятся вокруг его источников, высасывая его из всего, чего касаются.

- ◆ Молча окружить
- ◆ Появиться из тумана и раствориться в нём
- ◆ Высосать тепло холодными руками

Укус (к10+2 урона)

ОЗ 3 | Броня 2

Рука

Аморфный, орда, скрытный

Инстинкт: вытягивать тепло из живых

Особые свойства: бестелесный

Нуэ

Слуга мрачного бога, Нуэ — ужасающее создание с головой льва, скрывающееся во снах, туманах и темных планах бытия. Нуэ может существовать только в тёмное время суток. Он пожирает воспоминания и имеет власть над снами. Он может заточить сновидцев в кошмары и кормиться ими, иногда предлагая им жестокие сделки или играя над ними злые шутки. Его прибытие всегда предвращается появлением густого тумана, который состоит из невоплощённых духов, называемых юрэями. Если Нуэ когда-либо будет убит, убийца будет обязан занять его место в качестве нового слуги его бога.

- ◆ Поглотить воспоминания
- ◆ Заточить сновидцев в кошмарах, которые те смогут покинуть, лишь выполнив неизвестное задание
- ◆ Обволакивать мир туманом
- ◆ Предложить жестокую сделку

Разрывание разума (к10 урона)

ОЗ 28 | Броня 5

Близко, далеко

Крупный, волшебный, коварный, пугающий, одиночка, скрытный

Инстинкт: пожирать сны и воспоминания, пока ничего не останется

Особые свойства: не может быть убит в реальном мире

Мрачные места

Великое запустение

Когда-то это был лес, полный огромных деревьев, достававших до облаков. Но потом по нему распространилась скверна, которая убивала деревья изнутри, но оставляла стволы нетронутыми. Место, некогда бывшее райским садом, стало прибежищем для гнусных тварей и поклоняющихся им падших друидов. Легенды гласят о городе, построенном на верхушках деревьев, но о том, что с ним случилось, не знает никто.

Пеплопад

Когда несколько спящих вулканов, известных как Дремлющие Титаны, пробудились год назад, жители близлежащих городов посчитали, что им крупно повезло: они выжили. Но потом обрушился пепел. Бесконечный дождь из сажи и пепла, которому, кажется, нет конца, резко изменил прилегающие земли. В большинстве своём население погибло или сбежало, но нашлись и те, кто сумел приспособиться к этой мрачной, беспросветной жизни; главное — не спускать глаз с серого горизонта.

Таверна Солнцекрепа

Впечатляющих размеров и старше, чем большинство осмелится предположить. То же можно сказать о её хозяйине, Торбуре Солнцекрепе. Здесь также хранится знаменитая Бездонная Кружка. Мало кто знает о потайной комнате в таверне, и ещё меньше — о том, что в ней. Одни говорят, что Торбур — отставной Охотник, а потайная комната — одно из его секретных логовищ. Другие говорят, там идёт игра в кости, которая способна изменять судьбы. Можете даже не спрашивать Торбура о ней: он лишь расхохочется так, что лицо нальётся кровью.

Руины Нарамзара

Древний город гномов, построенный на заснеженной вершине горы. Его ворота уже давно запечатаны, и до последнего времени считалось, что город покинут. Однако недавно в соседнем городке появился безумец, утверждавший, что он единственный выживший из группы искателей приключений. Руины, по его словам, оказались вовсе не заброшенными, но бродят по коридорам Нарамзара не гномы. Если бреду этого человека можно верить, гномы, прежде чем исчезнуть, выковали что-то необычное. Из металла и магии. Живое.

Червоточины

Туннели есть везде: и под камнями, и под землёй. От лесов до морей, от гор до болот — Червоточины пролегают повсюду. Ходившие по этим туннелям знают, что под поверхностью мира творятся странные дела. То, что кажется месяцем под землёй, наверху может быть днём. Но будь осторожен, путник: говорят, существа, проложившие Червоточины, до сих пор пользуются ими.

Край мира

В монастыре на вершине высоких скал, где пески Хрустальной пустоши встречаются с бесконечным Кипящим морем, несут дозор глубинные монахи. Вечность они наблюдают за исходящим паром горизонтом. Вечность они ждут и справляют службу в залах из песчаника. Скоро утихнет кипящая вода, и мир начнёт разрастаться. Монахи будут первыми, кто ступит на новую землю. Они посадят семена новой жизни. И только тогда сияющий Город Избранных поднимется из праха, как оазис, обещанный рай. И все жертвы, крики всех сваренных живьём будут не напрасны.

Копьё небес

Никто не знает, откуда появилось это колоссальное копьё, сделанное из кажущегося нерушимым материала. Одни говорят, оно упало с небес, когда был создан мир. Другие — что оно принадлежит великану, хотя никто никогда не видел таких больших великанов. Несмотря на бесконечные теории, никто не смог ничего сказать, когда однажды зимним утром солнце осветило огромную дыру в земле. Копьё исчезло.

Лачуга болотной ведьмы

Вы найдете её посреди топкого болота и пузырящейся трясины. Сначала вы примете её за холм из грязи, но потом заметите лёгкий дымок, струящийся из дыры в крыше. Прежде чем вы сбежите, в дверях появится старая карга с поблекшими рыжими волосами. Она скажет, что её зовут Элисандра, сокращённо — Элис. Скажет, что родители дали ей имя только в одиннадцать лет, когда вдруг вспомнили, что ей оно нужно.

Элис покажется одинокой, и так оно и есть, ведь живёт она так далеко от цивилизации. Она улыбнётся вам — несколько неловко из-за отсутствия зубов, но, тем не менее, мило. Затем вы почуете запах готовящейся пищи. Желудок громко взвывает, и вы поймёте, что умираете от голода. Элис тут же настаивает на том, чтобы вы остались на ужин. К вашему общему удивлению, вы согласитесь.

Вы усядетесь на старое бревно, а она станет кормить вас горячими тушёными грибами и рассказывать истории, которые не могут быть правдой, но вы им всё равно поверите. А потом, когда ваша голова нальётся тяжестью, и тело заночует с дороги, Элис повернется, чтобы рассмотреть вас. Её глаза наполнятся глубокой тревогой, и она наконец произнесёт слова, которые хотела сказать весь вечер: «До того, как наступит зима, вы будете мертвы и похоронены. Я это видела. Хотите узнать как?» И вы поверите её словам, будто знали её всю жизнь. Но у них будет цена.

Создание мрачных мест

[качество] [место], которое [черта 1], а также [черта 2].

Бросьте 7к6 или выберите сами.

Пример 1:

1, 1, 3, 4, 3, 1, 2

Богатый посёлок, который имеет странные обычаи, а также культ, который похищает путников.

Пример 2:

4, 5, 1, 1, 5, 2, 3

Мерзкое село, которое сперва кажется благочестивым, а также таит монстра, который является на самом деле человеком.

Качество

1	1. Богатое	2	1. Разросшееся	3	1. Древнее
	2. Людное		2. Скученное		2. Молодое
	3. Скучное		3. Безвкусное		3. На холмах
	4. Очаровательное		4. Мистическое		4. Горное
	5. Шумное		5. Живописное		5. Плодородное
	6. Прекрасное		6. Загаженное		6. Засушливое
4	1. Заросшее	5	1. Тихое	6	1. Полусожжённое
	2. Прибрежное		2. Многонациональ.		2. Опасное
	3. Лесное		3. Грязное		3. Уединенное
	4. Жуткое		4. Безмятежное		4. Дикое
	5. Мерзкое		5. Беспокойное		5. Безупречное
	6. Таинственное		6. Вонючее		6. Унылое

Место

1	Село	2	Деревня	3	Посёлок
4	Город	5	Крепость	6	Замок

Черта 1

1	Сперва кажется... 1. Заброшенным 2. Мирным 3. Жестоким 4. Процветающим 5. Благочестивым 6. Гостеприимным	2	Специализир. на... 1. Промышленности 2. Горном деле 3. Рыболовстве 4. Кузнечном деле 5. Сельском хозяйстве 6. Ткачестве	3	Имеет... 1. Рынок 2. Собор 3. Театр 4. Школу 5. Порт 6. Башню
	Имеет странные... 1. Архитектуру 2. Обитателей 3. Обычаи 4. Изделия 5. Истории 6. Отнош. к религии		Находится рядом с... 1. Рекой 2. Морем 3. Вулканом 4. Пограничем 5. Большой пещерой 6. Древним деревом		Тревожат... 1. Хищные звери 2. Землетрясения 3. Вредители 4. Бандиты 5. Засуха 6. Наводнение

Черта 2

1	Скрывает культ, который... 1. Обещает вечную жизнь 2. Похищает путников 3. Приносит девственниц в жертву 4. Призывает своего тёмн. повелит. 5. Практикует ведьмовство 6. Поклоняется природе	2	Таит монстра, который... 1. Пользуется всеобщей защитой 2. Является тайной для всех 3. На самом деле человек 4. Ищет мести 5. Не желает никому вреда 6. Убивает лишь «плохих» людей
	Точно проклято, ведь... 1. Мёртвые бродят по ночам 2. Никто не может покинуть это место 3. Всех здесь мучают кошмары 4. Рассвет никогда не наступает 5. Всех постигает жуткая неудача 6. Гроза никогда не утихает		Заклуч. сделку со злом в обмен на... 1. Щедрый урожай 2. Хорошую погоду 3. Здоровье 4. Защиту 5. Процветание 6. Плодовитость
5	Заколдовано, ибо... 1. Никто не стареет 2. Здесь невозможно соврать 3. Растения растут в 10 раз быстрее 4. Идут дожди из золота 5. Насилие здесь невозможно 6. Раны заживают в течение ночи	6	Служит домом... 1. Пророку 2. Падшему ангелу 3. Неспособному умереть 4. Печально известному военачальн. 5. Дальнему родственнику игрока 6. Заклятому врагу игрока

Эта работа Адриана Тоэна публикуется по лицензии
Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License

Адриан Тоэн издаёт дополнения для Мира подземелий. На текущий момент он выпустил 4 буклета: Маг-стрелок, Фея, Великан и Шут. Он также работает над рядом других проектов, в особенности — над Землями Мёртвых, где будут представлены новые места, монстры, волшебные вещи и дополнительные классы для игры в Великом Запределье по ту сторону Чёрных Врат.

Места

Местами в Землях Мёртвых называются особые территории, у которых есть свои собственные свойства, описания и ходы. Места могут быть любого размера: от целого плана бытия до лесной поляны, перекрёстка или комнаты в подземелье. Зачастую места ассоциируются с обитающими в них монстрами или группами монстров.

Инстинкт места

Инстинкт места описывает то, чего оно пытается достичь, и часто указывает на то, почему это может быть проблемой для игроков. Он должен быть коротким и запоминающимся, вроде «поймать в ловушку», «изолировать в темноте» или «раздавить».

Обитатели мест

Обитателями называются создания, люди и значимые сущности, населяющие то или иное место. Иногда указывается только вид существ, иногда — конкретные личности.

Описание места

Описание — это абзац текста, который более подробно описывает место: объясняет, что это такое, зачем сюда приходят люди и что делает его интересным или опасным.

Ходы места

Ходы места являются дополнительными, особенными ходами ведущего, которые можно использовать, когда игроки находятся в данном месте.

Свойства места

Свойства места описывают его особенности простыми, запоминающимися словами. Вот несколько примеров; не стесняйтесь создавать свои собственные свойства.

Враждебное: место ненавидит незваных гостей и активно пытается убить или изгнать их.

Врата: могут переправить мёртвого (а при определённых условиях даже живого) в загробный мир, но вот в обратном направлении работают неохотно.

Загробный мир: это место, где души мёртвых, отвечающие определенным требованиям, проводят вечность.

Изолированное: нужно одолеть трудный путь или обладать тайными знаниями, чтобы попасть сюда.

Комната: некое замкнутое пространство, как правило — помещение в более крупном сооружении.

Лабиринт: здесь сложно ориентироваться из-за обилия тупиков и поворотов. Возможно, магия запутывает тех, кто пытается пройти через него.

Нестабильное: это место в чём-то нестабильно и, вероятно, здесь что-то вот разрушится, взорвётся, извергнется или иным образом сильно изменится.

Планарное: существует в виде плана бытия, отделённого от материального.

Подземелье: это опасная череда комнат, залов и туннелей, полных ловушек, монстров и неприятностей.

Поселение: тут проживает некое сообщество размером от маленькой деревни до большого города.

Руины: старое и давно заброшенное место, многие области которого разрушены или обрушились.

Соединяется с: это свойство можно использовать, чтобы отметить, с какими иными местами соединено это. Например: «Соединяется с горным ульем, сокрытой ложиной».

Темное: тут темно, нет естественного освещения.

Укреплённое: имеет внешнюю защиту, способную сдерживать вторжение.

Пещера отшельника

Изолированное, врата в Подземье, лабиринт, тёмное

Инстинкт: запереть в лабиринте туннелей

Обитатели: Древний отшельник (см. описание монстров выше)

Далеко в безымянной долине, никогда не знавшей света солнца, луны или звезд, есть пещера. В пещере живёт неописуемо грязный, отвратительно воняющий отшельник неясного пола и расы. Если вы принесёте отшельнику око, которое узрело настоящую красоту, он заменит один из своих бесчисленных слезящихся, поражённых катарактой глаз вашим даром и позволит вам пройти в свою пещеру. Пещера воняет ещё хуже отшельника и уводит куда-то вниз. Пол пещеры усеян костями и внутренностями бесчисленных мертвецов.

В конце концов пещера выведет в вас Подземье — один из загробных миров в Великом Запределье. Если вы выйдете из пещеры, вход в неё пропадёт и найти его можно будет только в том случае, если вы дали отшельнику в дар свой собственный глаз.

- ◆ Запутать поворотами и изгибами.
- ◆ Заставить споткнуться о разбросанные кости.
- ◆ Ввести в заблуждение обманым эхом.
- ◆ Когда герои заплатят цену, показать им путь к Подземью.

Тень

Планарное, нестабильное, загробный мир

Инстинкт: несовершенно отражать мир живых

Обитатели: феи, души мёртвых, привидения, духи, создания снов

Тень — это бледное сумеречное отражение физического мира. Это ближайшая к миру живых Земля Мёртвых; её можно довольно легко посещать и покидать. Души, обитающие в Тени, принадлежат людям, которые умерли, но не прошли через врата в Великое Запределье. Обычно здесь обитают призраки и беспокойные духи, которые время от времени навещаются в физический мир. Некоторые из живых способны мельком увидеть Тень или даже посещать её в своих снах. Многие феи и прочие волшебные создания живут в Тени частично или полностью.

Тень — эфемерный план бытия, которому трудно дать определение. Формально она не является частью Великого Запределья и одним из загробных миров, хотя в ней и обитают души некоторых мёртвых. Даже при том, что Тень отражает многое из физического мира, и иногда тут даже можно увидеть отражение живых, лишь постоянные элементы физического мира имеют в Тени прочную, неизменную форму. Дом предков выглядит здесь прочным и чётким, но дом, построенный недавно, будет расплываться, его стены случайным образом могут исчезать, двери — мерцать, иногда пропадать, а иногда — не открываться. Сила присутствия древнего леса в Тени будет велика, а регулярно возделываемое поле будет колебаться и местами выглядеть по-другому.

Души выглядят в Тени как призрачные формы света или тени, которые становятся всё более расплывчатыми и изменчивыми по мере нахождения здесь. Живые не могут перенести своё физическое тело в Тень. Многие души привязаны к месту своей смерти или к чему-то, что было важно для них при жизни: отсюда берутся рассказы о привидениях. Также в тени живут души представителей некоторых культур, особенно тех, где сильны традиции почитания предков; их пращуров живут в теневом отражении своих родных земель, приглядывая за потомками.

- ◆ Заставить мерцать или исчезнуть что-то непостоянное.
- ◆ Напустить на героев беспокойных духов из их прошлого.
- ◆ Запутать их причудливой логикой сновидений и странными законами.

Фронты и арки

История двух городов

Два очень разных городка, соединённые лишь шатким мостом, расположены на противоположных берегах реки: Мерцающая Крепость и Шепчущая Ива. Бывшее когда-то безобидным соперничество обернулось смертельной враждой. Быстро становится ясно, что каждый город хочет уничтожить другой. Сектанты Шепчущей Ивы рассчитывают на помощь своего тёмного повелителя. Внутренний круг Мерцающей Крепости считает Шепчущую Иву угрозой для своей безопасности и попытается использовать запретную магию, чтобы уничтожить её. В это же время группа алчных наёмников, Серебряные Копья, видит возможность подзаработать и подрасться.

Роли

- ♦ Вальден, гном-маг, лидер внутреннего круга
- ♦ Сорна, полурослик, сектант из Шепчущей Ивы
- ♦ Эмеральд, фирболг, командир Серебряных Копий

Ставки

- ♦ Чью сторону выберут игроки?
- ♦ Сумеет ли внутренний круг Мерцающей Крепости удержать под контролем ночную хуль?
- ♦ Сумеют ли сектанты Шепчущей Ивы призвать полубога Чхаугнара?
- ♦ Станут ли Серебряные Копья могучим союзником или смертельным врагом?
- ♦ Какие древние сокровища хранятся в башне Мерцающей Крепости?

Возможные повороты

- ♦ Ночная хуль или Чхаугнар уничтожат оба города
- ♦ Серебряные Копья сменят сторону
- ♦ Ночная хуль обратится против Мерцающей Крепости

Мерцающая Крепость (маги)

Город, построенный на развалинах старой крепости, когда-то бывшей центральной гильдией магов. Почти все горожане до сих пор считают себя магами, хотя в основном владеют лишь салонными фокусами, не более. Здесь есть могущественный, но тайный Внутренний круг, который жаждет истребить оккультистов из Шепчущей Ивы. Для этой цели Круг собирается призвать существ, называемых ночной худью.

Инстинкт: уничтожить Шепчущую Иву

Мрачные знамения:

- ◆ Популярный маг найден мёртвым: похоже, он сам себе разорвал лицо
 - ◆ Шепчущая Ива публично обвиняется во всех недавних проблемах
 - ◆ Труп ночной худи найден неподалёку от Шепчущей Ивы
- Надвигающийся ужас: ночная худь нападает на Шепчущую Иву, сея смерть

Сектанты Шепчущей Ивы

На первый взгляд Шепчущая Ива кажется мирным город, живущим в гармонии с природой, но вскоре здесь проявятся тёмные намерения секты Чхаугнара, которая пытается призвать в этот мир кошмарного полубога. Сектанты видят в Мерцающей Цитадели угрозу и желают её уничтожить, но будут прикидываться безобидными любителями природы и жертвами «плохой» гильдии магов.

Инстинкт: призвать Чхаугнара

Мрачные знамения:

- ◆ Из библиотеки Мерцающей Крепости украдены старинные книги
 - ◆ В центре города восстановлен древний обелиск
 - ◆ Тайный ритуал заставляет обелиск извергать тёмную энергию
- Надвигающийся ужас: Чхаугнар восстаёт и уничтожает Мерцающую Крепость

Наемники Серебряных Копий

По стечению обстоятельств банда наёмников, называемых Серебряные Копья, встала лагерем поблизости. Между Мерцающей Крепостью и Шепчущей Ивой начинается «война предложений»: каждый город хочет перекупить наёмников, чтобы те уничтожили конкурента.

Инстинкт: заработать

Мрачные знамения:

- ◆ Серебряные Копья прибывают и разбивают лагерь неподалёку
 - ◆ Они встречаются с представителями обоих городов
 - ◆ Они двигаются маршем на один из городов
- Надвигающийся ужас: Серебряные Копья уничтожают один город или сразу оба

Мясник из Бэймура

Городок Бэймур расположен на окраине скверно пахнущего болота. Недавно тут начал пропадать скот. Героев вызывает кто-то из их родственников или друзей, живущих в городе (дайте игрокам хороший стимул, чтобы остаться и понаблюдать за происходящим). Вскоре происходит несколько жестоких убийств местных жителей. Героям предстоит раскрыть, что Мера Фэйно́р — оборотень, ведущий смертоносную ночную жизнь. Её защищает отец, Гэйлеон, мэр города. Кроме того, для проведения расследования в Бэймур заявляется Кантэ, один из Охотников. Если оставить его без внимания, он начнёт «копать» под героев.

Роли

- ◆ Мера Фэйно́р, подросток (спойлер: она — большой страшный оборотень)
- ◆ Гэйлеон Фэйно́р, мэр, отец Меры
- ◆ Кантэ, Охотник
- ◆ Тамунд, кузнец
- ◆ Дэймунд, сын кузнеца, тайно встречается с Мерой
- ◆ Лаура, безобидная булочница
- ◆ ____, родственник или друг одного из игроков

Ставки

- ◆ Что произойдёт с Мерой?
- ◆ Как далеко зайдёт Мэр Гэйлеон, защищая дочь?
- ◆ Как игроки поступят с Кантэ?

Возможные повороты

- ◆ Кто-то ещё становится оборотнем (Гэйлеон, Лаура, Кантэ и т.д.)
- ◆ Дэймунд всё знал с самого начала
- ◆ Игрок или союзник становится оборотнем

Мера Фэйно́р, оборотень

Мера выглядит невинным подростком, напуганным последними событиями. Она постепенно начинает понимать, что она и есть оборотень, проливший столько крови. Однако её ненависть к отцу даёт ей причину принять новообретённую силу. Тайные отношения Меры и Дэймунда в городке мало для кого тайна.

Инстинкт: пировать в полнолуние

Мрачные знамения:

- ◆ Съеден кузнец Тамунд
 - ◆ Булочница Лаура думает, что видела прошлой ночью что-то огромное, покрытое чёрной шерстью
 - ◆ Булочница Лаура и её семья убита
 - ◆ Сын кузнеца Дэймунд становится оборотнем
- Надвигающийся ужас: проклятие оборотничества распространяется

Мэр Гэйлеон Фэйно́р

Гэйлеон — гордый мэр Бэймура. Он любит свою дочь, но его привычка всё контролировать вбила между ними клин. Даже узнав о зловещей тайне дочери, он готов пойти ради неё на что угодно. Гэйлеон устранит любого, кого посчитает угрозой.

Инстинкт: защищать свою дочь, Меру

Мрачные знамения:

- ◆ Гэйлеон узнаёт, что его дочь Мера — оборотень, но держит это в секрете
- ◆ Он пытается запереть её в подвале, но она вырывается
- ◆ Прикрывает Меру, обвиняя во всем диких зверей (доказательства фальшивы)
- ◆ Гэйлеон видит в героях угрозу для Меры

Надвигающийся ужас: Гэйлеон настраивает город против героев, собирая разъярённую толпу

Кантэ, Охотник

Тёмная лошадка, один из Охотников, расследующий странные происшествия в городке. Его личность должна быть прямой противоположностью персонажам игроков. Если игроки радеют о всеобщем благе, он придерживается сомнительных и жёстких решений. Если игроки поддерживают нейтралитет или зло, Кантэ будет само благочестие. В любом случае он вступит с ними в прямой конфликт из-за ошибочных подозрений, что именно они повинны в убийствах. Герои могут попытаться доказать свою невиновность или просто убить его и забрать его добро.

Инстинкт: охотиться на тех, кто причиняет вред

Мрачные знамения:

- ◆ Кантэ начинает расследование убийств в Бэймуре
- ◆ Изучает следы активности героев (поле боя, тела, людей, с которыми они общались)
- ◆ Его подозрения в отношении отряда растут
- ◆ Преследует отряд и следит за ним

Надвигающийся ужас: герои признаны достойными Охоты целями

Бремя лазурина

Когда герои убивают существо с синей кожей (это может быть любое создание), его труп растворяется, а на его месте остаётся драгоценный синий камень, который гудит от наполняющей его энергии. Когда кто-либо касается камня, он тут же сливается с кожей прикоснувшегося, и исчезает, окрасив тело своего носителя в синий цвет. Вскоре герои понимают, что один из них присоединился к рядам проклятых лазурином. Заражённый персонаж сразу чувствует, будто его тянет в разные стороны: это зов, исходящий от других заражённых. Герои могут узнать больше о лазурине, проведя собственное расследование или столкнувшись с Лазурным Орденом. Легенды гласят, что если один из носителей лазурина сумеет поглотить остальные камни, он получит огромную силу.

Роли

- ◆ Синий Голиаф
- ◆ Королева Сапфирового Пика
- ◆ Элларизель, эльфийка, лидер Лазурного Ордена

Ставки

- ◆ Как герои отреагируют на заражение?
- ◆ Будут ли они искать способ исцелить заражённого или попытаются собрать остальные камни?
- ◆ Какой силой может обладать собранный целиком лазурин?

Возможные повороты

- ◆ Носителей лазурина больше двух
- ◆ Заражение приносит большую выгоду или вред
- ◆ Элларизель втайне хочет сама собрать лазурин целиком

Синий Голиаф

Крупный великан, недавно заражённый лазурином. Он медленно преследует отряд, уничтожая всё на своём пути.

Инстинкт: следовать на зов лазурина

Мрачные знамения:

- ◆ Заражённый чувствует, будто источник зова следует за ним
- ◆ Город или местность, где недавно были игроки, разрушены
- ◆ Голиаф появляется на горизонте

Надвигающийся ужас: голиаф нападает

Гарпии Сапфирового Пика

Одна из самых долгоживущих носителей лазурина — королева гарпий Сапфирового Пика. Сотни её отпрысков имеют голубоватое оперение — побочный эффект заражения. Королева предпочитает оставаться в безопасности Пика, выжидая, когда прочие заражённые сами придут к ней. Множество трупов членов Лазурного Ордена усеивает склоны Сапфирового Пика.

Инстинкт: гнездиться и выжидать

Мрачные знамения:

- ◆ Заражённый персонаж чувствует зов Сапфирового Пика
- ◆ На отряд нападает стая синепёрых гарпий
- ◆ Гарпии похищают кого-то из близких заражённого персонажа

Надвигающийся ужас: гарпии похищают заражённого персонажа

Лазурный Орден

Древний орден, разыскивающий носителей лазурина и убивающий их прежде, чем они слишком приблизятся друг к другу.

Инстинкт: препятствовать воссоединению лазурина

Мрачные знамения:

- ◆ Герои получают от Эллариэль предостережение не следовать зову лазурина
- ◆ Лазурный убийца нападает на заражённого персонажа
- ◆ Эллариэль намеревается уничтожить заражённого лично

Надвигающийся ужас: Лазурный Орден атакует в полную силу

Из глубины

Прибрежный город Земля Протея десятилетиями наслаждался изобилием. Но недавно из моря появилось уродливое племя людей-рыб, Глубоководных. Они поклоняются Ладону — огромному морскому чудищу. Ради выживания горожане готовы пойти на всё, даже если это повлечёт утрату человечности.

Роли

- ◆ Глубоководные
- ◆ Горожане Земли Протея
- ◆ Ладон

Ставки

- ◆ Что станет с городом?
- ◆ Извратят ли горожан Глубоководные?
- ◆ Восстанет ли Ладон из глубин?

Возможные повороты

- ◆ В городе есть культ, почитающий Глубоководных
- ◆ С Ладонем можно договориться
- ◆ На самом деле Глубоководные — рабы Ладона

Глубоководные

Отвратительные рыбоподобные люди, почитающие Ладона как божество. Поскольку Ладон часто пожирает Глубоководных, они хотят найти тех, кто будет съеден вместо них. Земля Протея выглядит прекрасным подношением их божеству.

Инстинкт: служить Ладону

Мрачные знамения:

- ◆ Странный рыбоподобный монстр замечен рядом с городом
- ◆ Глубоководные совершают налёт на Землю Протея и похищают горожан
- ◆ На берегу найдены трупы похищенных горожан, насаженные на колья

Надвигающийся ужас: Земля Протея принесена в дар Ладону

Горожане Земли Протея

Горожанам кажется, что их единственный шанс выжить — это заключить тайный договор с Глубоководными. Власть имущие начинают похищать горожан и передавать их Глубоководным, чтобы обеспечить выживание города.

Инстинкт: выжить

Мрачные знамения:

- ◆ Горожане начинают пропадать
- ◆ Похищенные горожане найдены, но они... изменились
- ◆ Всё больше и больше горожан обращается в Глубоководных

Надвигающийся ужас: горожане навеки извращены Глубоководными

Ладон

Один из самых древних ужасов, чья неизмеримая масса состоит из бесчисленных змееподобных голов. В настоящее время таится в море неподалёку от Земли Протея.

Инстинкт: пожирать

Мрачные знамения:

- ◆ Сообщения об ужасающем морском змее
- ◆ Верфь Земли Протея ночью была опустошена
- ◆ Ладона всё чаще видят недалеко от берега

Надвигающийся ужас: Ладон выходит на сушу

Большая охота

Громадная медведица, известная как урса, проснулась от долгой спячки и терроризирует шахтёрский городок Бархатцы. Медведица убила не менее сотни горняков, и число погибших продолжает расти. Город на грани экономического краха; Охотники объявили за голову урсы огромную награду. Столь крупная сумма привлекает внимание авантюристов, героев и головорезов всех мастей.

Роли

- ◆ Урса, чудовищная медведица размером с дом
- ◆ Авантюристы, головорезы и прочие охотники на урсу
- ◆ Друиды когтистого тотема, поклоняющиеся урсе

Ставки

- ◆ Какая судьба ждёт Бархатцы?
- ◆ Смогут ли охотящиеся получить награду?
- ◆ Используют ли друиды урсу, чтобы уничтожить Бархатцы?

Возможные повороты

- ◆ Урса разумна
- ◆ Игроки атакованы алчными охотниками на урсу
- ◆ Объявился самец урсы

Урса

Урса не имеет злых намерений, но будет защищать своих медвежат и территорию. Не стоит недооценивать зверя размером с дом.

Инстинкт: защищать детёнышей, избегать тревог

Мрачные знамения:

- ◆ Резня горняков из Бархатцев
- ◆ Бархатцы вынуждены закрыть шахты
- ◆ Мэр строит планы по отбытию из города

Надвигающийся ужас: город покинут

Открытая охота

Обычно Охотники разбираются с чудовищами сами, без привлечения посторонней помощи. Урса убила уже столько своих преследователей, что награда за её шкуру может обогатить целую деревню.

Инстинкт: получить награду

Мрачные знамения:

- ◆ Охотники объявляют награду за голову урсы
- ◆ Две группы охотящихся на урсу сталкиваются друг с другом
- ◆ Детёныш урсы пойман и использован в качестве приманки для засады

Надвигающийся ужас: урса впадает в ярость и уничтожает Бархатцы

Друиды когтистого тотема

Древний орден друидов, почитающих существ, подобных урсе. Они считают пробуждение медведицы признаком возрождения дикой природы, и будут защищать урсу от охотников. Друиды ищут способ приманить урсу к городу, чтобы уничтожить его.

Инстинкт: уничтожить цивилизацию

Мрачные знамения:

- ◆ В стволе дерева найден труп охотника
- ◆ Друиды прячут тотем Зова в Бархатцах
- ◆ Урса появляется рядом с Бархатцами

Надвигающийся ужас: город Бархатцы уничтожен

Хаос в Долине Полумесяца

Долина Полумесяца получила своё название из-за горного хребта, который почти полностью опоясывает её. Основной проход внутрь — река, которая протекает через долину и впадает в большое озеро, называемое Пасть. В центре Пасти находится одинокий скалистый остров, внутри которого дремлет полубог по имени Кортака. За его телом приглядывают Смотрители, Дети Кортаки алчут его силы, и в это же время страшные чудовища, известные как древние звери, появляются в долине.

Роли

- ◆ Кортака, дремлющий полубог
- ◆ Смотрители, охраняющие Кортаку
- ◆ Дети Кортаки, тайная секта

Ставки

- ◆ Пробудят ли Смотрители Кортаку?
- ◆ Выберутся ли древние звери из долины Полумесяца?
- ◆ Обретут ли Дети Кортаки его тёмную силу?

Возможные повороты

- ◆ Торговый караван привозит в долину Солнечный Камень
- ◆ Дети Кортаки считают, что несут добро
- ◆ Из городов долины Полумесяца начинается массовое бегство

Смотрители

Тайный орден стражей, расположившийся на скалистом острове в середине большого озера, называемого Пастью. Сначала может показаться, что они сторожат Кортаку как пленника, но на самом деле они охраняют его спящее тело. Они выпустили древних зверей, чтобы замедлить Детей и выиграть время.

Инстинкт: охранять тело спящего Кортаки

Мрачные знамения:

- ◆ Рыбачья лодка предана огню за то, что слишком близко подошла к острову
 - ◆ Одновременно похищена дюжина поселенцев
 - ◆ Поселенцы принесены в жертву ради преждевременного пробуждения Кортаки
- Надвигающийся ужас: Кортака просыпается в гневе — его сон прервали

Древние звери

Поговаривают, что древние звери не из этого мира, что они пришли пожрать этот мир, когда он был молод. Сейчас что-то пробудило их ото сна, и древние звери снова множатся. Если их не остановить в пределах долины Полумесяца, весь мир может пасть под их безудержным натиском.

Инстинкт: есть и множиться

Мрачные знамения:

- ◆ Уничтожен торговый караван
- ◆ У реки найдены яйца древних зверей
- ◆ Бойня в городке Край Долины

Надвигающийся ужас: древние звери вырываются из долины Полумесяца

Дети Кортаки

Тёмная секта, распространившая своё влияние по всем поселениям долины Полумесяца. Они чтут Кортаку, так что поначалу их можно принять за его последователей. В действительности же они хотят похитить его силу, пока он спит. Дабы ослабить тело Кортаки и облегчить похищение силы, они отыскиали Солнечный Камень — древний артефакт, испускающий нестерпимый жар. Они намерены поместить камень в озеро и сварить Смотрителей и Кортаку заживо.

Инстинкт: узурпировать и захватывать власть

Мрачные знамения:

- ◆ Замечен яркий свет, спустившийся вниз по реке и исчезнувший в озере
- ◆ По мере нагрева воды всякая живность, обитающая в Пасти, начинает погибать
- ◆ Пасть начинает закипать, а тело Кортаки — разрушаться

Надвигающийся ужас: они получают силу Кортаки и начинают поработать мир

Мир охвачен хаосом. Пользуясь пришествием новой напасти, зло всех мастей наводнило земли, которые вы считали своим домом. Эта напасть кажется равнодушной к мотивам, целям, жизни. Она распространяется по миру подобно чуме. Кто-то назвал её Тленом, потому что она может только одно: поглощать. Поглощать всех и вся. Поглощать любовь и надежду. Поглощать вас.

Опасность повсюду, но кое-кто пытается найти тихое место в этом новом мире. Место, которое однажды можно будет назвать домом, но до этого дня ещё целая вечность. Всё, что вам осталось — короткая, бессмысленная жизнь тех, кто пережил конец света. Сможете ли вы наполнить её смыслом? Что вы будете делать?

Роли и места

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| ◆ Тлен | ◆ Жуткие служители Эребуса |
| ◆ Оркус Безумный | ◆ Шпиль Безумия |
| ◆ Дажар, чудовищный гомункул Оркуса | ◆ Шпиль Тьмы |
| ◆ Демоническая армия Оркуса | ◆ Адская расщелина |
| ◆ Эребус, портал Безумия | |

Вопросы предыстории

Во время создания персонажей выберите и задайте четыре вопроса:

- ◆ Как далеко распространился Тлен?
- ◆ Остались ли незатронутые твердыни?
- ◆ Может ли Тлен поглотить всё, кроме души?
- ◆ Кем раньше был Оркус?
- ◆ Что подвигло Оркуса к становлению в качестве лица?
- ◆ Кто-нибудь пытался остановить Оркуса, когда тот копил силу, или он не встретил сопротивления?
- ◆ Каких отвратительных созданий Оркус поставил приглядывать за Эребусом?
- ◆ Возможно ли искупление для демонов?
- ◆ Где спрятан Эребус?

Вопросы ставок

- ◆ Как можно победить Тлен?
- ◆ Можно ли восстановить поглощённые Тленом души?
- ◆ Что произойдёт, если вас поглотит Тлен?
- ◆ Как существа за пределами материального мира реагируют на стремительно растущую силу Оркуса?
- ◆ Является ли Эребус единственным порталом Оркуса?
- ◆ Как можно закрыть портал Эребуса?
- ◆ Можно ли обратить портал?

Тлен (орда)

Когда вы **изучаете обстановку** в присутствии Тлена, * на 10+ страхи из прошлого застилают ваш взор и окрашивают ответы. Задайте один вопрос ведущему и получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения. * На 7-9 перед вами появляется Оркус, удивлённый тем, что нашёл кто-то достаточно могущественный.

* На 6- частичка Тлена присасывается к вашей душе: не для того, чтобы питаться, а для чего-то более... страшного.

Инстинкт: уничтожать всякое подобие порядка

Мрачные знамения:

- ◆ Тлен уничтожает цивилизацию
- ◆ Тлен уничтожает природу

Надвигающийся ужас: безбрежный хаос

Оркус (повелитель магии)

Ответственный за происходящее обезумевший волшебник. На пути к бессмертию в качестве лича он открыл способ использования живых существ как филактерии.

Инстинкт: добиваться магического могущества

Мрачные знамения:

- ◆ Оркуса начинает «оживлять» пустые мёртвые тела
- ◆ Оркус захватывает кажущееся бесполезным место

Надвигающийся ужас: тирания

Эребус (проклятое место)

Повелитель демонов, которого Оркус обманом вынудил стать источником разрушения: разрушения в форме Тлена. Портал разрывает тело Эребуса ровно с такой скоростью, с какой оно исцеляется.

Инстинкт: извергать демонов хаоса

Мрачные знамения:

- ◆ Портал растёт, ускоряя распространение Тлена
- ◆ Портал разросся настолько, что его уже не удастся запечатать насовсем

Надвигающийся ужас: разрушение

За серебристым сиянием и недоступной пониманию геометрией металлической конструкции Вечной Звезды сокрыто её истинное предназначение: держать взаперти сознание павшего Саир'на. Сброшенная с небес в мир смертных, Вечная Звезда покоится на выжженной солнцем огненной равнине далеко за пределами досягаемости любого здравомыслящего человека. И всё же Саир'н зовёт к себе Пророка. Того, кто может распространить слово единения, умиротворения и великодушия. Того, кто приведёт к нему верующих через пепельные дюны глубокой пустыни и подарит Вечную Звезду человечеству.

Инстинкт: притягивать и обращать живых существ

Мрачные знамения:

- ◆ Звездопад
- ◆ Появляется Пророк Саир'на
- ◆ Формируется культ Альтруизма
- ◆ Проводится ритуал Единения

Надвигающийся ужас: единство (чума) — слияние всего живущего в пределах круга вокруг Саир'на

Специальные ходы

Ритуал Единения

Когда вокруг Звезды Саир'на замыкается ритуальный круг, все живые существа — от людей и зверей до жалких червей и даже травы на земле — становятся едиными со Звездой и запертым в ней сознанием. Какого диаметра смогут сектанты создать непрерывную окружность, настолько большим и будет ритуальный круг. Это может быть просто линия, прочерченная в грязи, металлическое кольцо, круг из соли или замысловатых каменных блоков. После завершения ритуала внутри круга образуется бесплодный участок земли, который в течение многих лет не сможет породить никакую жизнь, а все здания и природные объекты, находящиеся там, вскоре исчезнут.

Разносчик чумы

Когда Пророк касается вас словом, рукой или духом, бросьте+МДР. В случае успеха вас поглощают мысли о всеобщем благе. * На 10+ выберите два варианта из списка ниже. * На 7-9 выберите один вариант. * В случае провала вы можете действовать как угодно, но записываете опыта, если немедленно и яростно нападаете на Пророка или члена его свиты.

- ♦ **Золотое сердце:** вас тянет быть щедрым, искренним и дружелюбным. Когда вы действуете таким образом, и это причиняет вам вред, запишите опыт.
- ♦ **Защитник дара:** помогайте слабым и угнетённым, защищайте всё, что Саир'н принёс в этот мир, и получите +1 на все ходы против отвергнувших благословение золотого сердца.
- ♦ **Глашатай единства:** теперь вы считаетесь Пророком, и другие должны делать этот ход, когда общаются с вами. Когда иные Пророки страдают от чьей-то руки, вы тут же узнаете об этом и получите представление о том, где это происходит.

Мой маленький огонёк...

Когда вы улучшаете момент, чтобы насладиться светом Вечной Звезды, бросьте+МДР. * На 10+ получите все три преимущества. * На 7-9 выберите одно.

- ♦ Прикосновение звезды прохладное и освежающее: сегодня вас не одолеет жара, жажда или голод.
- ♦ Свет Саир'на облегчает ваше бремя, исцеляя 1кб урона. На следующий день вы также получите +1кб ко всем попыткам исцелиться.
- ♦ Тронутый вашими невзгодами, Саир'н передаёт вам часть своей сущности: теперь вы являетесь Пророком (см. описание хода разносчик чумы).

* В случае провала свет Вечной Звездой вас не касается и вы не получаете благословение Саир'на. Он знает это, равно как и все призванные им. Вы никогда не станете Пророком Саир'на и не подвергнетесь действию хода разносчик чумы.

Охота

*Мир тѐмен. Мир смертельно опасен. В нем нет белых рыцарей. Нет героев из Ордена Благодетяний, поправляющих тебе одеяльце по ночам. Мир хочет сожрать тебя. Мир хочет обглодать твои кости. И ничто не сможет его остановить. Кроме нас. Мы — Охотники. Существует лишь один закон: **Добро должно перевесить зло**. Охотники здесь не для того, чтобы тебя спасать. Мы здесь не для того, чтобы держать тебя за ручку, когда ты идёшь ночной тропой. Наше дело — доставка, наш груз — смерть. Нарушь наш закон — и мы начнём охоту на тебя.*

Закон земель

Охотники — не правительство. Охотники не занимают чиновничьи должности. Мы не городские старейшины, не мэры и не короли. Мы не собираем налоги. Мы не даруем собственность. Не в этом смысл Охоты. У нас только одна цель. Мы требуем от мира лишь одного: добро должно перевесить зло.

Хороший поступок может обелить злодеяние. Жестокость методов оправдана, если они помогают достигнуть высшего блага. Мы требуем от мира простой вещи. Но мы не идеалисты. Мы знаем, что мир не станет слушать. Поэтому мы охотимся на тех, чьим действиям нет оправданий, и убиваем их. Мы охотимся на зверей, охотимся на людей. А если оступится охотник... На него тоже будет объявлена Охота.

Звания

У Охотников есть определённые звания, но они отражают не служебную субординацию, а, скорее, личные заслуги охотников. Эти звания таковы:

Посвящённый, Стреляный, Ветеран, Отставник

Получение посвящения

У Охотников нет призывных пунктов или вербовщиков: они предпочитают скрытность и децентрализацию. Большинство посвящённых находится случайно. Если Охотник видит в ком-то потенциал, он может взять такого человека в качестве ученика или отправить его в ближайшее логовище Охотников. Редко, но случается, что особо сообразительные люди находят тайное логовище Охотников сами и проникают в него без посторонней помощи. Если их не убивают сразу, они получают премию за добровольное поступление на службу и шанс проявить себя.

Стреляный

Когда Посвящённый зарекомендовал себя и благополучно завершил первую охоту, его повышают до Стреляного. Пережить первую стадию посвящения не так-то просто, но в случае успеха Стреляный получает доступ к логовищам и тайникам Охотников, а также особый направляющий его Знак. К сожалению, продолжительность жизни Охотников всегда низка и большинство умирает прежде, чем стать Ветеранами.

Ветеран

Когда Охотник становится достаточно опытным, ему присваивают новое, скорее даже почётное звание Ветерана. Те, кому удалось прожить столь долго, почти всегда покрыты шрамами, изувечены или носят иные отметины профессиональной зрелости. Они повидали многое. Были в аду и вернулись назад. Возможно, даже буквально. Помимо почтительного отношения других Охотников это звание даёт Ветеранам право объявлять Охоту на тех встретившихся им тварей, которые заслуживают смерти.

Отставник

Если вы проживете достаточно долго, чтобы оставить Охоту, вы получите в своё распоряжение логовище. Это может быть уже знакомое вам убежище или совершенно новое, расположенное в месте по вашему выбору. Истинное назначение логовища (тайное прибежище Охотников) может скрываться за фасадом таверны, мастерской или магазина, или же убежище вообще может быть спрятано от людских глаз.

Часто вас будут искать молодые Охотники, желающие получить обучение или информацию. Вы несёте ответственность за объявление и выплату наград, за пополнение тайника, а также за связь с другими логовищами.

Приятного отдыха и удачной отставки, Охотник.

Дополнительный класс: охотник

В отличие от других дополнительных классов, Охотнику открывается доступ к новым ходам не при повышении уровня, а при получении нового звания. При этом ему становятся доступны все ходы этого звания.

Награда охотника

Требуется звания: Посвящённый

Все охотники, будь то свежие новобранцы или седые ветераны, могут взять заказ на убийство той или иной цели. Награду назначают охотники-ветераны, которые находят существ, заслуживающих смерти. Иногда вам может попасться даже заказ на другого Охотника, если остальные решат, что он принёс больше вреда, чем пользы. Убийства — на удивление прибыльное дело, и большинство наград весьма высоки.

Знак Охотника

Требуется звания: Стреляный

Завершив свою первую охоту в качестве Посвящённого, вы получаете особое клеймо или татуировку, называемую Знаком Охотника. Знак помогает вам находить логовища и тайники Охотников. Когда вы концентрируетесь на Знаке, вы смутно чувствуете ближайшее логовище или тайник.

Сбор трофеев

Требуется звание: Стреляный

Когда вы убиваете существо, ваш Знак Охотника вспыхивает и гаснет. Вы тут же понимаете, какая часть тела существа станет лучшим трофеем (например, рог, клык или мех). Этот трофей хранит в себе свидетельство жизни этого существа. Чем больше вреда оно принесло при жизни, тем более ценен трофей. Такой трофей можно взять лишь один раз с каждого существа.

Логовище охотника

Требуется звание: Стреляный

Скрытое под землёй или в задней комнате таверны, логовище — тайное место, где Охотники могут отдохнуть, пополнить запасы, перегруппироваться или найти новый заказ. За большим логовищем, как правило, наблюдает отставной Охотник, и там, вероятно, будет кровать, еда, богатый тайник, а также другие удобства. Небольшое логовище может быть просто грязной норой в земле посреди леса. Вне зависимости от размера логовище всегда содержит список возможных заказов и наград.

Тайник охотника

Требуется звание: Стреляный

Скрытые в пнях, под камнями, в пещерах или внутри логовищ, тайники — это питаемые магией устройства, использующие в работе принцип бартера. Поместите в него один или несколько предметов, закройте тайник, и когда вы откроете его снова, внутри будет уже другой предмет. Новый предмет будет примерно равен по ценности положенному вами ранее. Тайник не безграничен и не неисчерпаем, но магия постарается дать вам то, что нужно для текущей охоты. Если вы поместите внутрь трофей, тайник вознаградит вас, по мере возможностей, соответственно деянию.

Объявление награды

Требуется звание: Ветеран

Когда вы объявляете награду за чью-то голову, назовите условия выполнения и размер вознаграждения. Через день или два после того, как вы разместите объявление в одном из логовищ Охотников, оно распространится по всем прочим. Охотники не отличаются утончённостью, но дело своё знают и возьмутся за работу, если награда того стоит. Просто будьте осторожны с выбором цели для Охоты.

Открытая охота

Требуется звание: Ветеран

Если вы объявляете открытую награду за чью-либо голову, принять участие в Охоте может любой, даже тот, кто не является Охотником. Такие заказы, как правило, одновременно привлекают и лучших и худших мира сего. Вероятно, больше крови прольётся в борьбе за получение награды, чем при убийстве самой цели, но отчаянные времена требуют и не такого, верно?

Когда вы **добровольно съедаете кусок плоти представителя собственной расы в день зимнего солнцестояния**, при следующем повышении уровня можете взять этот ход:

Из глаза и холода

Вы можете принимать облик вендиго: жуткой помеси оленя, медведя, волка и голода. Вы приобретаете свойства *мощное, месиво, пугающий*, а также жуткие когти (взмах меча, пробивание +1). Однако с этого момента, если вам нужно вычеркнуть паёк, вместо этого вам нужно вкусить плоти разумного существа. Это единственный способ, которым вы можете получить силы к существованию в своём новом жутком бытии.

Если вы взяли этот ход, при повышении уровня можете выбирать ходы не только своего класса, но и перечисленные ниже.

Дитя зимы

Холод больше не оказывает физического воздействия на вас, ведь духи льда стали вашими братьями. Вы можете видеть сквозь метель, мокрый снег и туман будто в ясный день. Однако солнечная и тёплая погода теперь доставляет вам неудобство.

Ледяные кинжалы

Когда вы **общаетесь с духами льда и зимы**, бросьте+МДР. На 10+ вы создаёте несколько парящих кристаллов льда (метательное, близко, стихия льда, пробивание +2, боезапас 2). На 7-9 выберите два:

- ♦ Вы можете создать лишь немного кристаллов: получите боезапас 1.
- ♦ Они не особо прочны и растают в ближайшее время: надо действовать быстро.
- ♦ За помощь надо отдать духам должное: получите 1к4 урона (игнорирует броню).
- ♦ Вы расстроили духов, и они обращают на вас свой гнев: получите -1 на все ходы, связанные с Мудростью, пока не вкусите плоти.
- ♦ Кристаллы вышли неправильной формы: вычеркните пробивание.

Почти человек

Когда вы **едите «нормальную пищу»**, которая не является частью вашей... фактической «диеты», бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы умудряетесь проглотить еду и даже извлечь из неё некоторую питательную ценность. На 7-9 выберите два. На 6- вы пожалеете о том, что пытались обмануть свою природу.

- ♦ Вам удаётся проглотить всё, не дрогнув, без гримас или рвотных позывов.
- ♦ Сразу после потребления пищи вы чувствуете себя просто прекрасно.
- ♦ Процесс переваривания не несёт с собой никаких странных или пугающих побочных эффектов.

Жуткий аппетит

Когда вы **рубите и кромсаете** с намерением сожрать свою жертву, добавьте +1к6 урона.

Касание зимы

Требуется: Дитя зимы

Вы — воплощение самой зимы. Везде, где бы вы ни прошли, будет идти снег независимо от сезона и местоположения. Само ваше прикосновение может вызвать обморожение: ваши руки получают свойства травмирующее и стихия льда.

Ход смерти: вечный голод

Даже сейчас, когда всё остальное исчезает, жажда плоти остаётся. Ледяные братья по-прежнему требуют насыщения, и, пустяк, вроде смерти не встанет у них на пути. Когда вы **умираете**, присоединитесь к своим братьям душой и телом, став поистине чудовищным духом зимы. На месте вашей смерти навеки воцаряется зима, и оно становится вашим владением. Прежде чем вы отдадитесь необоримому голоду духов, назовите свою первую добычу в новых владениях. Выследите её. Разорвите. Растерзайте. Пожрите. У неё не было никаких шансов против того, чем вы стали, Вендиго.

Родич псам

Кен Тронберри и Трентон Кеннеди

Мир был ещё молод, когда одинокий волк принял кусок мяса и приглашение посидеть у костра. Молчаливый, но важный договор был заключён в ту ночь между первым человеком и первой гончей. Когда на следующее утро взошло солнце, оно осветило, как и во все последующие утра, нечто новое, неподвластное времени: союз человека и зверя. Родич пса — избранный хранитель этого священного договора.

Когда **дух гончей выбирает вас себе в спутники**, можете взять этот ход при повышении уровня:

Дух гончей

Принимая дружбу духа гончей, вы подтверждаете древний договор. Дух является в своём физическом воплощении. Выберите имя, породу и внешний вид. Ваш пёс связан с вами душой и телом. Вы действуете как одно целое, разделяя каждую победу и поражение. У вас общие ОЗ: если гончей причинён вред, вы получаете урон.

У вас появляется новый модификатор: +число гончих, который равен количеству духов гончих, сопровождающих вас. Вы начинаете с одним таким духом.

- ♦ Когда вы атакуете, добавьте +число гончих к урону.
- ♦ Когда вы получаете урон, добавьте +число гончих к своей броне.
- ♦ Гончие рычат на тех, кто желает вам зла.
- ♦ Когда вы приказываете гончей принести небольшой предмет, который вы видите, она сделает это быстро и с энтузиазмом.
- ♦ Когда вы приказываете гончим **спастись от угрозы**, используйте модификатор +число гончих.

Вы получаете новую гончую, когда берете ход **родич псам** (максимум гончих — три).

При повышении уровня вы также можете выбирать из ходов ниже:

Спустить собак

Когда вы приказываете своим гончим атаковать цель, бросьте+число гончих. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно.

- ◆ Гончие наносят 1к10 урона с пробиванием, равным числу гончих.
- ◆ Атака получает свойства мощное или месиво.
- ◆ Ваши гончие впадают в бешенство: +1 к следующему ходу спустить собак.
- ◆ Гончие окружают врага: следующий союзник, атакующий эту цель, получит +1 к броску.

Посланник

Вы олицетворяете священный договор между псовыми и человеком. Собаки, волки, даже трёхглавые адские церберы будут относиться к вам с уважением. Они не станут вредить вам никаким образом и будут ждать от вас того же.

Сторожевые псы

Когда вы разбиваете лагерь, ваши псы будут сторожить вас, так что никому не нужно нести дозор. Благодаря этому каждый может лучше отдохнуть и добавить +число гончих к количеству исцеляемых ОЗ. Если кто-то приблизится к лагерю, гончие поднимут тревогу заранее: все в лагере получают +1 к следующему ходу. Кроме того, когда вы посылаете псов, чтобы защитить павшего союзника, можете добавить число гончих к результату броска хода встать на защиту.

Псоглавец

Когда вы заглядываете глубоко в глаза вашей гончей при свете костра, её дух дарует вам собачью особенность по вашему выбору. Вы сами определяете, насколько заметно или явственно физическое изменение вашего тела. Начиная с этого момента, вы можете только заменять текущую особенность: она всегда должна быть ровно одна, ни больше, ни меньше. Вот несколько примеров:

- ◆ Уши: собачий слух и чуткость.
- ◆ Морда: нюх и огромное желание искать новые запахи.
- ◆ Глаза: хорошая реакция на движение, сумеречное зрение, дальтонизм.
- ◆ Шерсть: густой мех защищает вас от холода.
- ◆ Хвост: слегка улучшает равновесие, но в основном демонстрирует настроение.

Призрак

Ваши гончие существуют на границе физического мира и мира духов и могут свободно перемещаться между ними. Вы больше не делите ОЗ с гончими; вместо этого, когда гончая получает урон, её физическая форма рассеивается и исчезает. Когда вы подбрасываете в воздух кусок свежего мяса или вкусную кость, сгинувшая гончая материализуется снова и ловит брошенное, прежде чем оно коснётся земли.

Брат камню

Василиски. Волшебники. Артефакты. Есть много способов превратиться в статую, но обратная трансформация не всегда проходит гладко. Те, кому не удалось вернуться в своё тело полностью, могут обнаружить у себя связь с материей, что старше самой человеческой цивилизации. И у этой связи есть преимущества. Земля помнит. Земля говорит.

Если вы **были не вполне исцелены от окаменения**, можете взять этот ход:

Общность с камнем

В результате окаменения часть вашего тела осталось каменной — опишите, какая. Когда вы стоите неподвижно и открываете душу окружающей вас земле, ведущий расскажет, что знает камень из этой местности. Он не владеет сложным «языком», но может сообщить о вещах типа погодных условий, тропах и логовах животных, затаившихся существах и засадах и т.д. Если вы обозначите цель, камень направит вас к ней и поможет её отследить, если она остаётся вблизи природного камня. При необходимости общность с камнем может давать +1 к ходам вроде нести дозор, выследить и т.п.

Если вы взяли этот ход, описанные ниже ходы считаются частью ваших классовых ходов. Вы можете выбирать их при повышении уровня.

Земная просьба

Когда вы умоляете или вежливо просите землю о помощи, бросьте+ХАР. На 10+ происходит желаемый эффект. На 7-9 выберите одно:

- ♦ Желаемый эффект происходит идеально.
- ♦ Вы не должны заплатить природе за помощь.

Когда вы угрожаете земле или требуете помощи, бросьте+ХАР. На 10+ выберите два. На 7-9 — один. В случае провала происходит некий катаклизм.

- ♦ Желаемый эффект происходит.
- ♦ Вы не должны заплатить природе.
- ♦ Вы сохраняете контроль.

Сердце из камня

В чрезвычайной ситуации можете исцелиться, открывшись природе камня, но камень возьмёт что-то взамен. Когда вы взываете к связи с камнем, чтобы исцелиться, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы исцеляете б[2к10] урона. На 7-9 — м[2к10] урона. В любом случае излеченная рана каменеет. На 6- эффекта нет, но ведущий делает ход как обычно. Независимо от результата броска вы должны будете восстановить силы, прежде чем использовать этот ход снова.

Великая стена

Когда вы взываете к прочности камня, сдвинуть вас с места может лишь сверхъестественная сила. Натиск отряда орков — ничто: они будут биться о вас, как волна о берег.

Речь города

Ваше понимание языка земли улучшилось. Теперь вы можете использовать общность с камнем для общения с обработанными или волшебными камнями: булыжниками, зданиями, статуями и т.д. Вы можете отслеживать перемещения противника в городе, избегать ночных патрулей городской стражи и т.п.

Должник

СС Джастин Миленд

В мире много божеств. Одних забыли до того, как ваш вид появился на земле. Другие проявляют к нему интерес. Вы столкнулись лицом к ... «лицу» с одним таким у Черных Врат. Вы должны были пройти через них, но тот древний бог решил, что у него есть для вас задание. Он заключил сделку — либо с вами, либо с самой Смертью — и вернул вас к жизни. Взамен вы должны иногда способствовать его планам. Планам, которые вы даже не способны понять.

Если вы **умерли**, но древнее божество выторговало ваше возвращение к жизни, можете взять этот ход.

Наставление Древнего

Вы обладаете неким физическим проявлением древнего бога, которому принадлежит ваша жизнь: небольшим символом (вес 0), татуировкой, которая проявляется на вашем теле, или чем-то подобным. Опишите его и назовите бога. Когда вы пристально смотрите на этот символ и просите у божества наставления, бросьте+МДР.

На 10+ задайте три из вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте один. Вы получаете +1 к следующему броску, когда действуете согласно ответу.

- ◆ Что из желаемого богом должно осуществиться здесь?
- ◆ Что здесь сокрыто?
- ◆ Кто здесь будет действовать против бога?
- ◆ Кто защищает это место?
- ◆ Кого здесь можно склонить к служению богу?
- ◆ Каким образом это место можно осквернить?

При наличии этого хода все ходы, описанные ниже, считаются для вас классовыми. Вы можете выбирать их при повышении уровня.

Ответный долг

Когда вы работаете на достижение целей божества невзирая на опасность для себя, получите запас 1 или бонус +1 к следующему ходу. Запас вы можете добавить к любому запасу, созданному другими ходами, а +1 — к любому своему броску, включая бросок на урон. Количество запаса или бонусов, даруемых этим ходом, равно вашему уровню, но вы можете использовать только один такой запас или бонус одновременно.

Возьми его вместо меня

Когда вы лично убиваете разумное существо, бросившее вызов вашему богу, вы получаете +1 к следующему последнему вздоху. Если в момент смерти существа вы громко провозглашаете о верности своему богу, вы даёте +1 к следующему ходу всем присутствующим, почитающим ваше божество.

Нечестивый язык

Вы слышите жуткий голос древнего бога в своей голове. Когда вы говорите на древнем языке, бросьте+МДР. На 10+ вы вселяете ужас в своих противников, и они бегут, пока не вернётся их решимость. На 7-9 враги бегут, но вы выбираете следствие:

- ♦ Ваши союзники также убегают.
- ♦ Вы получаете кб урона: вы не в силах совладать с древним языком.

Эфирный

СС Адриан Тоэн

Эти работы Адриана Тоэна публикуются по лицензии
Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.

Если вы потеряли или покинули своё физическое тело, при следующем повышении уровня можете взять этот ход:

Эфемерный

У вас нет физического тела. Вы можете проходить через физические объекты, в том числе сквозь людей, но не можете подбирать материальные предметы.

Если вы взяли этот ход, при повышении уровня можете выбрать любой из следующих ходов вместо классовых.

Девять десятых

Когда вы пытаетесь овладеть спящим или бесчувственным телом кого-то или чего-то, бросьте+МДР. На 10+ вы получаете полный контроль над телом. На 7-9 вы должны постоянно бороться с сознанием хозяина за власть над телом.

Куда приводят мечты

Когда вы касаетесь умов тех, кто скобит о своих умерших близких, бросьте+МДР. На 10+ выберите один вариант сразу и получите запас 1 для дальнейшего использования.

На 7-9, выберите один вариант. При провале ведущий выберет один вариант. Вы можете тратить запас один к одному на действия из следующего списка:

- ♦ Вы пробуждаете в них жажду мести.
- ♦ Вы приносите им мир и согласие.
- ♦ Вы уничтожаете их волю к жизни.

Полтергейст

Когда вы пытаетесь переместить объект силой своих эмоций, бросьте+МДР На 10+ выберите одно. На 7-9 выберите два.

- ◆ Вы устраиваете ужасный беспорядок.
- ◆ Кто-то оказывается в опасности.
- ◆ Вы оставляете следы из эктоплазмы.
- ◆ Вы что-то ломаете.

Ловец духов

СС Тим Францке

Если вы вернулись из мёртвых и имели возможность заглянуть в царство призраков или если вы нашли способ вернуться из Подземья с живым телом, при повышении уровня можете выбрать следующий ход:

Блуждания духа

Когда вы оставляете своё тело и превращаете свою душу в бесплотного призрака, бросьте+число духов, а затем потеряйте одного духа. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно:

- ◆ Вы можете влиять на физический мир даже в облике призрака.
- ◆ Вы создаёте призрачные копии своего снаряжения.
- ◆ Вы можете поддерживать свой призрачный облик сколько захотите.

Вы также получаете этот ход:

Поглощение

Когда вы поглощаете приведение, вы получаете трёх духов (это максимум). Вы можете поглотить призрака, убив его, уговорив отказаться от существования или впитав остаток его сущности после того, как поможете ему покинуть этот мир.

Если вы взяли ходы выше, при повышении уровня вы также можете выбрать из следующих ходов:

Призрачное влияние

Вы можете тратить духов один к одному на действия из следующего списка:

- ◆ Выпустить полтергейст, который поселится в комнате.
- ◆ На мгновение высосать всё тепло из предмета или персонажа.
- ◆ Создать ужасающую призрачную иллюзию.

Упущение грехов

Когда вы тратите время, чтобы должным образом похоронить своих врагов, вы забираете частицы их душ и получаете в процессе одного духа.

Выпустить духов

Вы можете потратить три духа на действия из следующего списка:

- ♦ Проиигнорировать одно из условий хода ритуал.
- ♦ Издать крик банши и назвать имя присутствующего персонажа ведущего, который вскоре умрёт.
- ♦ Применить заклинание воскрешение, но воскресшего будут преследовать видения мёртвых.

Ночной воитель

СС Тим Францке

Если вам причинило большое несчастье ночное чудовище (вампир, оборотень, призрак и т.п.) и вы поклялись отомстить его роду, при повышении уровня вы можете взять следующий ход:

Подготовка к охоте

Когда вы готовитесь к борьбе против ночного чудовища в поселении, бросьте+МДР.

На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно:

- ♦ Вы можете найти оружие или заклинание, которое пробьёт его тёмную защиту.
- ♦ Вы узнаете кое-что интересное о его прошлой или нечестивой жизни.
- ♦ Вы находите способ защитить от него себя и свой отряд.
- ♦ Вы собираете толпу с вилами и факелами.

Если вы взяли этот ход, при повышении уровня можете выбрать эти ходы тоже:

Воззвание

Когда вы взываете к свету и молитесь о защите, бросьте+МДР. На 7-9 никакие ночные чудовища не могут подойти к вам ближе, чем на расстояние удара копья. На 10+ они также должны бежать от света.

Изувеченный тьмой

Когда в первый раз после взятия этого хода вы получаете травму или крупный урон, предназначенный лично вам, не отмечайте травму или урон. Вместо этого получите один из следующих шрамов:

- ♦ Окровавленная рука: ваше тело — оружие со свойствами мощное и рука.
- ♦ Изрубцованное тело: у вас +1 броня.
- ♦ Пошатнувшийся ум: вы получаете +1 к ходу спастись от угрозы, когда вами пытаются манипулировать.
- ♦ Разбитое сердце: вы получаете +1 к следующему ходу против того, кто оскорбляет вашу войну с тьмой.
- ♦ Пламяющий шрам: этот шрам горит и жжётся, когда рядом оказывается одно из ночных чудовищ.

Низвержение проклятия

Требует: Воззвание

Когда вы проводите день за непрерывным ритуалом экзорцизма над ночным чудовищем, можете снять с него проклятие и вернуть его к смертному существованию.

Оборотень

СС ДЖЕЙМС БРЭНДОН МАССЕНГИЛ

Внутренний зверь: змий, медведь, волк, кабан, сова, крыса, пантера

Катализатор: сильная жара, гнев, лунный цикл, страх

Если вас ранил укус или когти оборотня, вы получаете два следующих хода:

Выпустить зверя

Когда вы подвергаетесь действию своего катализатора, бросьте+ТЕЛ. На 12+ вы противитесь проклятию и не обращаетесь. На 10-11 вы обращаетесь, но сохраняете относительный контроль. Выберите три. На 7-9 вы обращаетесь и выбираете два:

- ♦ Вы сохраняете способность общаться.
- ♦ Вы контролируете тягу вашего внутреннего зверя к насилию.
- ♦ Ваш облик скорее гуманоидный, чем животный.
- ♦ Вы получаете боевой ход монстра, соответствующего вашему внутреннему зверю.
- ♦ Вы получаете небоевой ход монстра в соответствии с вашим внутренним зверем.

На 6- вы обращаетесь, но ваш внутренний зверь контролирует тело. Ведущий опишет природу вашей дикости и последствия.

Снятие проклятия

Накануне своей трансформации расплавьте две серебряные монеты, приложите их к отметине или шраму, оставленному зверем, и бросьте+ТЕЛ. На 12+ вы обретае контроль над проклятием, теряя все ходы оборотня и получая ход я всегда зол. На 10+ вы изгоняете проклятие и теряете все ходы оборотня. На 7-9 вы приостанавливаете действие проклятия. При следующем повышении уровня вы можете выбрать ход не только оборотня, и будете изуродованы, пока не получите медицинскую помощь. На 6- проклятие глубже проникает в вашу сущность. Вы сразу получаете ещё один ход оборотня, и будете изуродованы, пока не получите медицинскую помощь.

Став оборотнем, при повышении уровня вы обязаны выбирать один из следующих ходов вместо классовых:

Сила крови

Когда вы смешиваете кровь другого оборотня с серебром, используемым для снятия проклятия, и поёте ритуальную песнь, бросьте+ИНТ. На 10+ вы получаете +2 к следующему ходу снятия проклятия. На 7-9 вы получаете +1, и вы ослаблены, пока не отдохнёте. На 6- вы ослаблены и больны, тоже пока не отдохнёте.

Зов стаи

Животные, подобные вашему внутреннему зверю, считают вас одним из своей стаи. Когда вы зовёте на помощь и рядом есть животные из вашей стаи, бросьте+ХАР. На 10+ вы тут же получаете помощь. На 7-9 вы получаете помощь, но с осложнением. Выберите одно:

- ◆ Понадобится больше времени, чем вам хотелось бы.
- ◆ Помощь не так сильна или многочисленна, как вам хотелось бы.
- ◆ Помогут вам и никому другому.

Обострённые чувства

В течение нескольких часов или дней после превращения ваши чувства усиливаются до уровня, соответствующего вашему внутреннему зверю. Вернувшись к своему естественному облику, вы получаете +1 ко всем броскам Мудрости, связанным с выслеживанием и обнаружением. Этот эффект длится до тех пор, пока его не прервёт ведущий или вы не провалите бросок.

Дикая атака

Ваш внутренний зверь всегда готов вырваться наружу. Когда вы позволяете внутреннему зверю проявить себя и совершить нападение, бросьте+ЛОВ. На 10+ нанесите урон и выберите два. На 7-9 нанесите урон и выберите одно. На 6- нанесите урон; вы будете ослаблены, пока не отдохнёте.

- ◆ Вы наносите +1к8 урона.
- ◆ Ваша атака получает свойство месиво.
- ◆ Ваша атака получает свойство мощное.
- ◆ Вы наносите 1к6 урона другой цели.

Я всегда зол

Когда вы призываете вашего внутреннего зверя на помощь, бросьте+ТЕЛ. На 12+ вы приобретаете несколько его физических преимуществ, не превращаясь в зверя. Получите запас 3. На 10+ вы превращаетесь и получаете запас 2. На 7-9 вы превращаетесь и получаете запас 1. На 6- зверь упрямится: вы ошеломлены, пока у вас не появится возможность успокоиться.

- ◆ Потратьте 1 запас, чтобы совершить ход монстра, соответствующего вашему внутреннему зверю.
- ◆ Потратьте 1 запас, чтобы быстро вернуться к своему естественному облику.
- ◆ Потратьте 1запас, чтобы получить +1 к следующему броску с привлечением выбранной вами характеристики.

Узы оборотня

_____ боится меня и не зря.

С помощью _____ я смогу избавиться от этого проклятия.

В облике зверя я грезил о_____.

Ход смерти: поглощённый Зверем

Если вы получили все ходы оборотня, проклятие полностью поработщает вас: зверь вырывается наружу, свободный от уз морали. Он становится воплощённым проклятием. Пока зверь пожирает останки вашего изуродованного тела, ваш дух дарует свою защиту одному из ваших союзников. Тот становится невосприимчив к проклятию оборотней, а его прикосновение несёт им погибель. Если он уже проклят оборотничеством, то излечивается от него, как если бы получил 12+ при снятии проклятия.

Рыцарь смерти

СС ПИТЕР ЙОХАНСЕН

Мечтаете остановить меня? Тысяча мужей пала от моего клинка. Они считали, что доблесть и вера спасут их. По ночам я слышу их рыдания, доносящиеся из моего клинка, и смеюсь. Когда вы сгниёте, а ваш гордый город обратится в пыль, я по-прежнему буду здесь.

Когда вы закладываете свою душу ради служения Королю-Личу, при следующем повышении уровня можете взять этот ход:

Жнец

Вам даровано одно из орудий смерти с чёрным клинком: опишите его! У вашего оружия есть свойства *взмах меча, двуручное, месиво*, урон +1, вес 2. Знаковое оружие, если есть, заменяется на это; все усовершенствования и ходы, улучшающие оружие, остаются.

Когда вы убиваете тёмным клинком живое разумное существо и поглощаете его душу, вы получаете +1 к своему следующему ходу и исцеляете 1к6 урона. Поглощённые души нельзя воскресить, пока цело ваше оружие. Кроме того, вы получаете -1 к последнему вздоху. Смерть не любит, когда её обманывают.

Выбор этого хода сразу меняет ваше мировоззрение на злое: когда вы гасите надежды живых, запишите опыт.

Если вы взяли ход жнец, при повышении уровня можете также выбирать из следующих ходов:

Могильный холод

Изморозь покрывает ваше оружие. Ваш чёрный клинок наносит + 1к4 урона, и весь урон, наносимый им, считается уроном от холода.

Пир воронов

Когда вы вращаете чёрный клинок над головой, призывая волну тьмы, бросьте+СИЛ.

На 10+ вы наносите базовый урон одной цели, находящейся близко. На 7-9 вы наносите базовый урон цели, и 1к6 урона себе (игнорируя броню).

Если вы сделали этот ход, то не сможете совершить его снова, пока не умертвите и не поглотите живую душу при помощи хода жнец.

Необорим как смерть

Ваш максимум ОЗ увеличивается на сумму ваших СИЛ и ТЕЛ. Кроме того, вы не можете быть ослаблены или больны, и игнорируете свойство мощное любых атак, направленных на вас.

Усмирение нежити

Когда ваш голос разносится над землями мёртвых, бросьте+ХАР. На 10+ любая неразумная нежить рядом с вами подчиняется вам, и вы можете отдавать ей приказы.

На 7-9 нежить не приближается к вам, но и не следует за вами. Разумная нежить более устойчива к этому ходу. Ей нельзя командовать, но успешный бросок может убедить её помогать вам некоторое время. Для этого на 7-9 придётся заплатить цену. Ведущий скажет, какую.

Мор

Ваше прикосновение несёт гибель. Растения вянут и умирают от вашего дыхания. Когда вы хватаете персонажа и призываете на него кровавую чуму, бросьте+ТЕЛ. В случае успеха он заражён. Чума наносит 1к4 урона сразу, и 1к4 урона каждый день, пока персонаж не излечится. Урон от этой болезни нельзя исцелить, пока не излечена чума. На 10+ выберите три. На 7-9 выберите два:

- ♦ Чума смертельно опасна: увеличьте кубик урона до 1к6.
- ♦ Чума чрезвычайно трудно поддаётся лечению и потребует магического вмешательства или редкого, дорогого лекарственного средства.
- ♦ Персонаж, которого вы заразили, становится заразен сам, хотя те, кого он заразит, чуму распространять не будут.
- ♦ Персонаж, погибший от кровавой чумы, на следующую ночь восстанет в виде вурдалака.

Если вы сделали этот ход, то не сможете совершить его снова, пока не умертвите и не поглотите живую душу при помощи хода жнец.

Восстань!

Требует: Зов нежити и Мор

Когда вы трубите в Рог Конца Времён, бросьте+ТЕЛ. Нежить в количестве, равном результату вашего броска, встаёт вокруг вас. На 10+ вы полностью контролируете орду.

На 7-9 ваша хватка не слишком крепка. Тела недавно убитых воскресают в виде вурдалаков. Если вокруг нет трупов, скелеты выбираются из чрева земли, чтобы служить вам, но им для этого требуется некоторое время.

Сделав этот ход, вы получаете число мук, равное удвоенному количеству поднятой нежити. Вы не сможете совершить этот ход снова, пока не избавитесь от всех ваших мук. Исцеление, даруемое ходом жнец, можно потратить на то, чтобы избавиться от мук в соотношении один к одному.

Она может быть где угодно. Она может быть кем угодно. От неё нет спасение нигде, и ни власть, ни богатство не защитят от её клинка. Когда вы поймёте, что она здесь, будет слишком поздно. Она незаметно проскользнёт, совершит убийство, а затем исчезнет без следа, так же быстро, как и появилась.

Если вы умертвили важного персонажа по воле члена Тёмного Братства, при следующем повышении уровня можете выбрать этот ход:

Скрытый клинок

Вы можете спрятать на себе оружие ближнего боя размером не больше кинжала. Оружие не будет найдено при обыске; даже магия не способна его обнаружить. Вы можете выхватить это оружие в мгновение ока.

Когда вы подбираетесь к цели достаточно близко, чтобы неожиданно атаковать её скрытым клинком, бросьте+ЛОВ, если используете скрытность или скорость, или бросьте+ХАР, если используете обман или шарм. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно:

- ◆ Вы наносите базовый урон+1к10.
- ◆ Нападение получается тихим.
- ◆ Никто не видит, откуда будет нанесён удар, пока не станет слишком поздно.

Если у вас есть удар в спину, когда вы берёте этот ход, можете тут же выбрать ещё один ход ассасина.

Если вы взяли этот ход, при повышении уровня можете также выбирать из следующих ходов:

Инкогнито

Когда вы пытаетесь не привлекать внимание проходящих мимо, бросьте+ХАР. На 10+ вы получаете оба эффекта. На 7-9 выберите один:

- ◆ Ваше присутствие не замечают или забывают о нём.
- ◆ Никто не сможет вспомнить, как вы выглядели.

Трупное окаменение

Когда вы убиваете кого-то скрытым клинком, можете оставить цель в живых, но она будет парализована на несколько часов.

Метка ассасина

Если вы оставили кинжал на подушке своей цели, и она его обнаружила, в следующий раз, когда вы нанесёте урон этой цели, он будет максимальным (как если бы на всех кубиках выпали максимальные значения). Единоновременно у вас может быть только одна активная метка. Метка действительна в течение двадцати четырёх часов.

Синоби

Когда вы идёте через тени по опасному или трудному пути, бросьте+ЛОВ. На 10+ выберите три. На 7-9 выберите два:

- ◆ Ваши шаги совершенно бесшумны.
- ◆ Вы не оставляете никаких следов.
- ◆ Вам ничего не мешает или не вредит при движении.
- ◆ Вы перемещаетесь с почти нечеловеческой скоростью и изяществом.

Прах к праху

Когда вы шепчете молитву Матери Ночи на ухо только что убитому вами, его тело превращается в прах и развеивается без следа. Жертву нельзя воскресить, а любая попытка связаться с её духом терпит неудачу. Вы также можете заставить обратиться в прах некоторые или все её вещи. Магические предметы нельзя уничтожить таким образом.

Трюк с исчезновением

Вы можете создать флакон алхимического дыма стоимостью 10 монет. Когда вы бросаете флакон на твёрдую поверхность, из него вырывается облако дыма. Дым кратковременно ослепляет и заставляет кашлять всякого, кто задержится в облаке, кроме вас. Единовременно у вас может быть только один флакон дыма.

Ходячий мертвец

Вы невосприимчивы к страху, а также к любым магическим эффектам, которые заставляют испытывать страх. Когда совершаете последний вздох, вы получаете +1 к броску.

Рвать и метать

Когда вы вкладываете часть своей тёмной силы в мощный удар, бросьте+СИЛ. На 10+ нанесите базовый урон и добавьте своей атаке два свойства из трёх: мощное, месиво, область. На 7-9 аналогично, но противник атакует вас, и вы получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 прорыва вдобавок к любым другим последствиям.

Свобода!

Если вам приходится превысить свой максимум порывов или если вы получаете урон при набранном максимуме порывов, бросьте+ТЕЛ. На 10+ выберите один вариант.

На 7-9 выберите один вариант, а ведущий выберет ещё один:

- ◆ Наброситься на союзника.
- ◆ Осквернить что-то или кого-то.
- ◆ Разрушить что-то важное.

Очищение

Когда вы **медитируете несколько часов**, вы теряете все порывы. Ваш максимум порывов равен 3.

Природа зверя

Какая-то сила или сущность имеет над вами власть. Выберите её природу:

- ☐ Зверь. Вы можете чувствовать страх окружающих.
- ☐ Демон. Добавьте вариант *Заклучить сделку со своим демоном* для хода **Свобода!** и всех, заменяющих его.
- ☐ Проклятие. Вы владеете оружием со свойствами взмах меча, урон +2, вес 1; опишите его. Если вас с ним разлучили, можете призвать его в руку усилием воли.
- ☐ Нежить. Если ход предписывает вам потратить паёк, игнорируйте это требование.
- ☐ Кроме того, выберите, как проклятие доставляет вам неудобство.
- ☐ Пария. Ваше проклятие очевидно для всех окружающих, и всякий раз, когда происходит что-то плохое, вас будут винить первым.
- ☐ Боевая ярость. Вы получаете -1 к ходу Свобода!
- ☐ Жажда крови. Вы получаете 1 порыв, когда сохраняете врагу жизнь.
- ☐ Слабость. Контакт с материалами, символами или персонажами определённого типа наносит вам 1к8 урона, а их присутствие в достаточном количестве может вынудить вас бежать из места их нахождения. Обсудите это с ведущим.

Раса

- ☐ Человек

Когда вы **получаете 12+ на ходе рвать и метать (или его замене)**, можете вдобавок смутить, внушить благоговение или ужаснуть более слабого противника.

☐ Эльф

Когда вы медитируете с помощью хода очищение (или его замены), можете вдобавок получить преимущество, как если бы усердно занимались в течение недели.

Свойство «область»: **атака имеет** большой радиус и поражает всех врагов в его пределах.

Характеристики

Ваш базовый урон равен к8.

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение

Внешность

- ◆ Дикий, ясный или утомлённый взгляд
- ◆ Растрёпанные волосы, капюшон, ритуальные татуировки
- ◆ Части доспехов, сверкающие доспехи, чрезмерно шипастая броня
- ◆ Покрытое шрамами, мускулистое или безобразное тело

Узы

_____ знает о моём прошлом такое, что я предпочёл бы сохранить в тайне.

_____ благоразумно меня боится.

Преднамеренно или нет, я причинил _____ большие беды.

Я поклялся защищать _____.

_____ вступился за меня, когда никто другой не стал бы.

Снаряжение Макс. нагрузка 8+СИЛ

Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1).

Выберите защиту:

- ☐ Доспехи хищника (броня 1, надетый, вес 1)
- ☐ Доспехи уничтожителя (броня 2, надетый, вес 3)

Выберите оружие:

- ☐ Боевой топор (взмах меча, вес 1) и шипастая латная перчатка (рука, броня +1, вес 1)
- ☐ Посох монаха (оглушающее, взмах меча, удар копыя, вес 2)
- ☐ Терзающие когти (рука, пробивание 2, вес 0)

Выберите одно:

- ☐ Свиток с запретными знаниями (вес 0)
- ☐ Бесценный подарок на память (вес 0)
- ☐ Доказательство вашей вины или невиновности (вес 0)

Мировоззрение

☐ Доброе

Подвергнитесь опасности, защищая других.

☐ Хаотичное

Поддайтесь своим желаниям.

☐ Злое

Явите свою власть над другими.

Когда вы умираете (провалив бросок или отвергнув сделку со Смертью), можете сделать следующий ход.

Высвобождение

Вы сражались многие годы. Против врагов, против друзей и против силы, которая столь многое у вас отняла. В конце концов, вы победили. Когда вы умираете, владевшая вами сила исторгается из вашего тела, калеча его и попутно уничтожая всё перед вами. Освободившись от своего проклятия, вы умираете с чувством, которое можно описать только как умиротворение.

Впрочем, вам всегда везло, когда дело доходило до второго шанса.

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

Охотничий инстинкт

Добавляйте текущее число порывов к своему базовому урону.

Серебряные оковы

Заменяет: Свобода!

У вас есть предмет, помогающий сдерживать ваши «вспышки». Если вам приходится превысить максимум порывов или если вы получаете урон при набранном максимуме порывов, бросьте+ТЕЛ. На 10+ выберите один вариант. На 7-9 выберите два. При провале вы на время теряете сознание.

- ◆ Наброситься на союзника.
- ◆ Осквернить что-то или кого-то.
- ◆ Разрушить что-то важное.
- ◆ Получить кб урона, игнорирующего броню.

Тёмный путь

Когда вы входите в одну тень и выходите из другой, видимой вам, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы легко совершаете переход. На 7-9 тоже, но получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 порыва вдобавок к другим последствиям.

Подавить искру

Когда вы всасываете жизненную силу умирающего недруга, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы исцеляете 2к6 урона. На 7-9 вы исцеляете 2к6 урона и получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 порыва, и что-то, чего вы не хотели.

Расступись!

Заменяет: Рвать и метать

Когда вы вкладываете часть своей тёмной силы в мощный удар, бросьте+СИЛ. На 10+ нанесите базовый урон и добавьте своей атаке три свойства из четырёх: мощное, месиво, область, +1к4 урона. На 7-9 аналогично, но противник атакует вас, и вы получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 прорыва вдобавок к любым другим последствиям.

Нечеловеческая стойкость

Вставая на защиту, вы можете получить 1 порыв вместо того, чтобы тратить запас.

Ищейка

Выслеживая живое существо, чьей крови вы отведали, бросьте+МДР. На 10+ выберите одно. На 7-9 выберите два:

- ♦ Оно знает, что вы преследуете его.
- ♦ Потребуется время, чтобы найти след.
- ♦ След проходит по неудобному пути.

Убить Зверя

Когда вы убиваете живое существо, можете уменьшить число порывов на 1. Если вы выбрали этот ход, то не можете взять ход уморить Зверя.

Уморить Зверя

Если ход предписывает вам получить 2 порыва, вы вместо этого получаете 1 порыв. Если вы выбрали этот ход, то не можете взять ход убить Зверя.

Оседлать волну

Когда вы вынуждены совершить ход Свобода! (или любую его замену), можете отказаться от броска и впасть в безумную ярость, которая длится, пока вы не истощите свои силы. В этом состоянии вы добавляете к своей броне половину числа порывов (округляя в большую сторону) и должны спастись от угрозы, чтобы отличить друзей от врагов. Если в этом состоянии вы получите дополнительный порыв, немедленно сделайте ход Свобода! (или его замену).

Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Величие

Ваш максимум порывов равен 4.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

Инстинкт убийцы

Добавляйте текущее число порывов, умноженное на два, к базовому урону.

Тёмное вознесение

Заменяет: Величие

Ваш максимум порывов равен 5.

Вершина пищевой цепи

Когда вы в полную силу задействуете своё восприятие, бросьте+МДР. На 10+ вы можете по стуку сердца обнаруживать врагов, находящихся рядом. На 7-9 аналогично, но вы получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 порыва вдобавок к любым другим последствиям.

Беспощадная тень

Требуется: Темный путь

Когда вы входите в одну тень и выходите из другой, видимой вам, бросьте+СИЛ. На 10+ вы стремительно выпрыгиваете из тени и наносите 1к6 урона ближайшему врагу.

На 7-9 аналогично, но вы получаете 1 порыв, а ваша цель атакует вас. При провале вы получаете 2 порыва вдобавок к любым другим последствиям.

Ураганный порыв

Заменяет: Серебряные оковы

Если ход приводит к превышению максимума порывов, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы утомили зверя и можете вычеркнуть 1 порыв. На 7-9 выберите одно. При провале вы получаете травму для каждой характеристики (если не можете сделать это, то на время теряете сознание).

- ◆ Наброситься на союзника.
- ◆ Осквернить что-то или кого-то.
- ◆ Разрушить что-то важное.
- ◆ Получить кб урона, игнорирующего броню.
- ◆ Получить травму по своему выбору.

Смертельная ярость

Если у вас максимальное число порывов, то когда ваши ОЗ падают до 0, вы можете не совершать последний вздох, пока бой не закончится.

Оседлать ураган

Заменяет: Оседлать волну

Когда вы вынуждены совершить ход Свобода! (или любую его замену), можете отказаться от броска и впасть в безумную ярость, которая длится, пока вы не истощите свои силы. В этом состоянии вы добавляете к своей броне половину числа порывов (округляя в большую сторону) и должны спастись от угрозы, чтобы отличить друзей от врагов. Если в этом состоянии вы должны будете сделать ход Свобода! (или его замену), не делайте его.

Потушить искру

Заменяет: Подавить искру

Когда вы всасываете жизненную силу умирающего недруга, бросьте+ТЕЛ. На 10+ вы исцеляете 3к6 урона и получаете +1 на следующий ход. На 7-9 вы исцеляете 3к6 урона и получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 порыва, и что-то, чего вы не хотели.

Умри! Умри! Умри!

Заменяет: Расступись!

Когда вы вкладываете часть своей тёмной силы в мощный удар, бросьте+СИЛ. На 10+ нанесите базовый урон и добавьте своей атаке три свойства из четырёх: мощное, месиво, область, +2к4 урона. На 7-9 аналогично, но противник атакует вас, и вы получаете 1 порыв. При провале вы получаете 2 прорыва вдобавок к любым другим последствиям.

Мультикласс: посвящённый

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Проклятые вещи

Не все волшебные вещи приносят только пользу или помогают задаром. Предметы в этом разделе обладают большой силой, но требуют большой платы за её использование. Обязательно прочтите «Инструментарий проклятых вещей»: там полно советов по созданию собственных вещей или доработке существующих.

В Море подземелий свойства вещей используются главным образом в повествовании. В «Инструментарии» есть соображения, как добавить им игромеханические преимущества и недостатки.

В играх по Fate сильные волшебные вещи лучше считать аспектами. Кто владеет предметом, тот и получает его аспект. Такие аспекты можно призывать и навязывать, как любые другие. Ведущий вправе решить, что аспект той или иной вещи можно призвать бесплатно при определённых обстоятельствах или раз за сессию.

Вы также найдёте здесь массу проклятых вещей, созданных игровым сообществом. Их можно брать прямо из книги или использовать, как источник вдохновения для собственных творений.

Сейф Фулгрума

Довольно большой сундук, волшебным образом наделённый неуязвимостью к любым повреждениям. Вместо замочной скважины у него отверстие для монет. Над отверстием расположен механизм отображения слов и чисел, а также надпись: «Несметное богатство ждёт! Чтобы открыть, бросьте, пожалуйста, монеты», — и затем идёт число. Число будет уменьшаться с каждой брошенной монетой, но в какой-то момент (на последней брошенной монете уж точно) отобразится надпись: «Обнаружена фальшивая монета, пожалуйста, попробуйте ещё раз», — и число сбросится. Если игрокам когда-нибудь удастся вскрыть сейф (вероятно, обманом), они обнаружат, что монеты исчезают в небольшом портале, а сундук сделан так, чтобы вообще не открываться.

Тлеющий глаз

Блестящий огненный опал размером с вишню, отполированный до формы идеального шара. Взяв его в руку, вы можете увидеть то, что видно любому источнику пламени в пределах полутра километров, как если бы вы находились на месте этого источника. Имейте в виду: чем дольше вы используете камень, тем горячее он становится. Будете применять его слишком часто и, возможно, жжение начнёт ассоциироваться у вас с удовольствием.

Пузырёк отсроченной боли

Когда эта бутылочка заполнена какой-либо субстанцией, её носитель становится невосприимчив к вредоносным эффектам, связанным с её содержимым. Например, зола даст иммунитет к огню, кровь — защиту от атак существа, которому она принадлежит. Если флакон когда-нибудь разобьётся, все отсроченные вредоносные эффекты мгновенно применятся к его текущему носителю.

Книга услуг Баноки

Небольшая книга в кожаном переплёте с неизвестным символом на обложке. Внутри записаны сотни услуг: одни — чёрными чернилами, другие — красными, третьи зачёркнуты. Напишите короткое предложение, описывающее услугу, которую хотите получить. Как только вы прекратите писать, на противоположной странице появится ответное предложение. Выполните то, о чём вас просят, и ваша собственная просьба сбудется. За каждый день, когда вы не работали над оказанием ответной услуги, ваша просьба будет изменяться слово за словом, превращаясь во что-то всё менее приятное, пока, наконец, не обрушится в виде несчастья на вашу голову.

Жёлудь порчи

Почерневшее, неприятно пахнущее семя воплощенного разложения. Если этот жёлудь вкусит хотя бы каплю воды, он сразу же начнет прорастать, сливаясь со всем, чего коснётся. Гниlostная порча будет распространяться всё быстрее и быстрее с каждым восходом луны. Всё, что пострадало от заражения, будет портиться как физически, так и духовно, склоняясь ко всё большему злу. Порча может поглотить целые страны, если жёлудь не сжечь без остатка.

Чернилята

Разумная (и, как правило, проказливая) сущность, созданная из чистых чернил чародея. Она способна путешествовать по любой поверхности, на которой можно рисовать, например, по бумаге, дереву или коже. Сущность волшебным образом может говорить, а иногда даже знает заклинания (вероятно, подслушанные или украденные). Большую часть времени она будет скрываться, притворяясь рисунком или татуировкой, но может двигаться и меняться при необходимости. Чернилята смешливые, но вспыльчивые.

Слово скорбного дня

Кажущаяся обычной бумажка с одним-единственным словом на древнем языке. Если прочесть слово, лист бумаги обратится в пепел, но буквы отпечатаются в сознании прочитавшего. В любой момент в будущем этот персонаж может произнести прочитанное слово вслух. Весь мир тут же обратится в пепел на его глазах, но через мгновение темноты он проснётся и обнаружит, что время вернулось к утру того же дня. Любой, кто слышал, как произносилось заветное слово, будет помнить о событиях того дня, но никто не вспомнит само слово, даже произнёсший его.

Свиток ночных теней

Этот пустой на первый взгляд свиток явит рассматривающему его в ночное время пылающие руны древнего языка. Если разглядывать его более мгновения, во взоре читателя черный и белый цвета поменяются местами. Зрачок станет белым, глазное яблоко — чёрным. Кроме того, персонаж будет видеть свет мира наоборот: тёмная ночь будет казаться светлой, как день, но он будет абсолютно слеп при свете солнца. Этот эффект продлится до следующего затмения.

Плод влечения

Великолепные сочные плоды любого вида (например, яблоки, сливы, персики). Скорее всего, прокляты тёмной феей с жестоким чувством юмора. Персонаж, употребивший немного проклятых плодов, испытывает миг абсолютного блаженства. К сожалению, в процессе он слегка трогается умом. Всякий раз при виде обычного плода того же вида персонажа будет охватывать страстное желание. Он сделает всё возможное, чтобы заполучить плод в свои руки. Он будет готов на всё: продать свои вещи, открыть любой секрет, пойти на кражу или даже убийство.

Кровопийца

Церемониальный кинжал с небольшими бороздками вдоль лезвия. Всякий раз, когда он касается крови, — например, вонзается в плоть врага, — желобки загораются и впитывают кровь. Жажда клинка неутолима: он может выпить всю кровь из тела, если его оставить надолго. Каждый день кинжал должен выпивать полфляги крови или он начнёт тускнеть и ржаветь, пока, в конце концов, не сломается.

Инструментарий проклятых вещей

Создание проклятых вещей

Ниже перечислены возможные свойства проклятых вещей, но не бойтесь создавать собственные. Хорошая проклятая вещь одинаково соблазнительна и для игрока, и для его персонажа. Предмет, который просто вредить всем вокруг, не так интересен, как тот, что таит в себе большое могущество, но требует платы. Возьмите, к примеру, самую известную из проклятых вещей: Кольцо Всевластия.

Будучи ведущим, не думайте, что должны всегда раскрывать все свойства предмета. Иногда действительно лучше сразу сказать игроку, чем он рискует, а иногда будет интереснее, если он узнает о проклятии в ходе игры.

Зачастую происходящее лучше держать в рамках повествования, но для свойств, которые наделяют персонажа определёнными порывами, эмоциями и желаниями, ведущему могут понадобиться игромеханические эффекты.

В Море подземелий, когда вы поддаётесь такому порыву, вы получаете +1 к следующему ходу. Когда сопротивляетесь — -1. Другой вариант — давать игроку частичный успех (7-9), когда его персонаж идёт против влияния проклятой вещи.

В играх по Fate используйте такие порывы для навязывания аспекта вещи (её владельцу). Иногда вам, возможно, придётся создавать ситуационные аспекты, если к этому подталкивают события.

Антитеза

Когда такая вещь находится в вашем распоряжении, что-то в вас (например, личность или мировоззрение) меняется на полную противоположность. Дерзкий становится кротким, добрый — злым.

Тяга

Периодически предмету необходимо поглощать или впитывать некое вещество (например, солнечный свет, кровь, древесный сок и т.д.). Если это не будет сделано, предмет не будет работать или начнет разрушаться.

Подлость

Когда вы атакуете этим оружием и промахиваетесь, то сами получаете урон.

Отвращение

Когда такая вещь находится в вашем распоряжении, все вокруг будут чувствовать необъяснимое отвращение по отношению к вам.

Связь

Это свойство означает, что вещь так или иначе привязана к владельцу. Возможно, она сливается с кожей или причиняет вам сильную боль, когда вы её откладываете. А может, каждый раз, когда вы пытаетесь избавиться от вещи, вселенная возвращает её вам неким образом. Иногда связь устанавливается в тот момент, когда вы берёте вещь в руки, а иногда требуется сначала использовать или активировать предмет.

Недоверие

Когда такая вещь находится в вашем распоряжении, все, с кем вы взаимодействуете, будут относиться к вам с недоверием и подозревать, что вы что-то замышляете.

Импульсивность

Иногда предмет без вашего ведома будет порождать у вас некие порывы. В зависимости от своей природы он может захотеть, например, чтобы вы украли что-то ценное, предали союзника или устроили поджог.

Подстрекание

Вещь потворствует определённой эмоции, такой как гнев, страх, печаль или апатия.

Разумность

Как бы ни выглядел такой предмет, — могущественным артефактом или самой заурядной вещью — он всегда обладает собственным разумом, волей и целями. Возможно, внутри предмета обитает дух, или в нём отпечаталась личность предыдущего владельца. Разумная вещь не обязательно желает зла, но остерегайтесь идти против её воли.

Условие

Что-то (как правило, плохое) происходит, когда наступает определённое условие. Условием может быть событие в повествовании (когда на вещь падает лунный свет) или элемент игромеханики (например, выпадение конкретного числа на кубиках).

Неудача

Такие вещи будут притягивать неудачи к своим владельцам. В зависимости от степени тяжести неудачливость может проявляться как штраф -1 к броскам или как серьёзные осложнения, неожиданно происходящие, когда персонаж совершает какое-то действие. Предметы, несущие большие неудачи, будут стараться «ухватиться» за владельца покрепче, чтобы от них было трудно избавиться (см. связь выше). Зачастую передать такую вещь другому можно будет только обманом.

Монета гоблинской жадности

вес 0

Первая из заработанных одним отпетым гоблинским «торговцем» монет, с которой он наотрез отказывался расстаться. Когда его схватили власти, желавшие потолковать о его «делах», он проглотил монету, дабы уберечь её. К сожалению, его заключение продлилось дольше, чем он ожидал, так что глотание стало... регулярным событием.

В то время как сама монета давно утратила ценность, её проглатывание заставля-ет персонажа изрыгнуть несколько монет, имеющих хождение. Персонаж при этом получает травму болен, излечение которой занимает вдвое больше обычного. Как только травма будет исцелена, монета снова вернётся к владельцу.

Талисман древних печалей

вес 0

Созданное шаманом давно сгинувшего племени, это ожерелье из зубов чудовищ передавалось от воина к воину. Говорят, став его владельцем, вы должны носить его, пока не падёте в бою, иначе в ваши сны всегда будут являться те, кто считает вас недостойным.

Надев талисман, вы приобретаете способность слышать мысли любого монстра, с которым сражаетесь. Это может дать вам представление о его мотивации и планах (если таковые имеются), но знакомство с разумом такого существа способно легко вас ошеломить.

Убив сильного монстра, вы можете добавить к талисману зуб. Это будет вам помогать — и мешать — необычными способами.

Флакон пройдох

вес 1

По легенде, однажды некий мстительный король и его шут заключили пари. Конечно, когда король проиграл, он просто приказал казнить шута. Брошенный в темницу шут предложил свою душу богу дураков, если тот спасёт его от страшной участи.

Позабавленный шутлом бог дураков дал ему небольшой флакон, заполненный мягко светящейся белой жидкостью. Когда шут выпил жидкость, он обнаружил, что может убедить охранников в любой лжи, которую скажет. Используя этот трюк, он сбежал и в конце концов устроил заговор, приведший к свержению короля.

Когда вы пьёте из этого флакона, люди готовы поверить даже самой возмутительной вашей лжи. При этом вы не можете говорить правду, и вынуждены сочинять ди-ковинные истории. Кроме того, одураченные вами люди со временем поймут, что вы им лгали, и, вероятно, будут искать возмездия. Опустевший флакон будет медленно заполняться сам по себе.

Наручи Шаландара

вес 1

Давным-давно один путешественник, как никто другой одержимый тягой к странствиям, вышел к зловещему храму. Услышав доносящиеся песнопения, он, презрев опасность, рискнул пробраться внутрь и стал свидетелем тёмного ритуала: молодую деву должны были принести в жертву. Путешественник вмешался и спас её, но был окружен сектантами и призванными ими адскими гончими.

Во время боя его рука сильно пострадала, так что он сделал наруч из кожи адской гончей, которая его изувечила. Вскоре он обнаружил, что хотя этот наруч и защищал его руку, он также предотвращал заживление раны должным образом — по-видимому, просто назло.

Надев этот наруч, вы становитесь почти неуязвимы для огня и жара, а также получаете бонус к броскам, связанным с проявлением большой силы. Однако любые эффекты исцеления, полученные вами, значительно ослабляются, если только они не исходят от источника, причиняющего другим боль и страдания. Когда вы надеваете наруч, он прижигается к вашей плоти, так что снять его будет как минимум проблематично.

Крылья Разиэля

вес 1

Точное происхождение этого необычного плаща никому неизвестно. Одни считают, что он сделан из крыльев падшего ангела, искавшего свою давно потерянную любовь. Другие говорят, что крылья были вырваны у благородного вампира, преданного своим повелителем. В любом случае те, кто носят плащ долгое время, начинают слышать шёпоты у себя в голове, и испытывают желание найти нечто под названием Меч Мики.

Когда владелец этого порванного серого плаща плотно в него заворачивается, он растворяется в царстве теней. Окутившись там, он может, оставаясь укрытым, воспринимать всё вокруг как приглушенное отражение. Планарные существа и те, кто всерьёз связан с тьмой и магией, могут почуять обладателя плаща. Кроме того, если он задержится слишком долго в этом теневом мире, то начнёт привлекать внимание тамошних жутких обитателей.

Клык пожирателя миров

взмах меча, урон +2, пробивание 3, вес 1

Предположительно, этот кинжал сделан из частицы существа, пожравшего предыдущий мир. Даже если вы не верите в эту историю, взяв кинжал в руки, вы преисполнитесь чувством ужаса, и не сможете отрицать его смертоносных качеств.

Этим оружием можно ранить любое существо, даже если оно неуязвимо для урона или обладает иными формами защиты. Всякий раз, когда раненое этим кинжалом существо умирает (даже не от раны, причинённой кинжалом), владеющий им на данный момент персонаж чувствует это. Смерть вызывает у владельца дикий голод, и он становится одержим его утолением. Форму этого голода выбирает ведущий: это может быть даже желание чего-то нехарактерного для персонажа.

Посох из чернильно-чёрного дерева, вырезанный в форме шипящей змеи. На протяжении веков он принадлежал лидерам могущественной секты некромантов. Когда секта была наконец уничтожена отрядом героев, посох стал военным трофеем, приносящим своему владельцу и славу, и страдания.

Тот, кто использует посох, обнаружит расположенные по всей его длине сокрытые шипы. Эти шипы можно использовать, чтобы пустить себе кровь (это может произойти случайно, если не соблюдать осторожность), что может усилить творимы заклинания и придать им дополнительные эффекты. Однако каждый раз при этом в тело владельца впрыскивается небольшая доза некромантического яда. Со временем отравление накапливается и может вызвать безумие, смерть... или что похуже.

Зелье текучести

Когда кто-либо выпивает это зелье, на несколько мгновений всё его тело становится жидким. Он может протечь под дверь, сквозь прутья клетки, по сливной трубе и так далее. В этой форме он не получает урона и не может делать ничего, кроме как двигаться со своей обычной скоростью. Атаковать, творить заклинания и делать что-либо иное в этом облике невозможно.

Кольцо запоминания

Когда это кольцо надевает заклинатель, который должен готовить свои заклинания заранее, оно позволяет ему подготовить заклинания, сумма уровней которых не превышает его уровень+3 (вместо +1).

Змеиный язык

Тот, кто держит в руке этот иссохший змеиный язык, может понимать всех змей и змееподобных существ и говорить с ними. Это не означает, что змеи захотят пообщаться с вами или сделают то, что вы просите. Поговаривают, что процесс, при помощи которого был создан змеиный язык, можно применить и для иных видов животных, используя их языки, но до сих пор о существовании других подобных вещей ничего не известно.

Куколки Вуду

100 монет, 3 исп., вес 1

Любовник пренебрёг? Начальник слишком строг? Заклятый враг допекает? На всех найдётся управа! Просто возьмите прядь волос, может, кусочек ногтя, ну и немного крови не повредит — и положите внутрь этой куклы. Всё, что вам нужно, это пара игл — и они проклянут тот день, когда встретили вас! Конечно, мы даём гарантию на свой товар, хотя эти штуки никогда не подводят...

Венец Энфис

броня +1, вес 0

Этот венец всегда аккуратно сидит на вашей голове. Пока вы его носите, вас ваш взор застилают призрачные видения. Они навязчиво прекрасны, но не верьте им ни в коем случае. Они направлены на то, чтобы сбить вас с пути, обмануть ваши чувства и запутать. И ни в коем случае не спите в венце. Побывав в ваших снах, им больше не нужен будет венец, чтобы проникнуть в ваш взор.

Намордник коня вороного

взмах меча, урон +2, пробивание 3, вес 1

Намордник. Если приложить его к лицу живого существа, немедленно стянет и зажмёт его рот. Намордник почти невозможно сдвинуть, так что несчастная жертва быстро начинает испытывать муки голода.

Подкова коня белого

вес 1

Слегка потускневшая, но самая обычная на вид подкова. Несчастное существо, предмет или место, к которому её прикрепят, начнёт страдать от Чумы. Зараза и разложение будут распространяться от подковы до момента полной гибели.

Шоры коня рыжего

вес 1

Пара алых шор. Будучи надетыми на живое существо, они идеально садятся на него. Существо в шорах впадает в слепую ярость и набрасывается на любого, кто пошевелится. Достучаться до разума их носителя невозможно.

Уздечка коня бледного

вес 1

Мифический предмет, принесённый из-за Чёрных Врат легендарным Вором. Никто не знает, что она делает: никто не захотел рискнуть.

Костяные доспехи некроманта

броня 2, стресс 3

Созданные из останков великих воителей, павших на полях сражений, костяные доспехи несут на себе явную печать некромантии и смерти. Пока они надеты на вас, вы во всех смыслах считаетесь нежитью. Кроме того, вы можете взять любой из описанных ниже ходов в качестве сложного. Такой поступок навсегда свяжет вас с костяными доспехами.

Щит нежизни

Когда вы получаете урон, будучи облачены в костяные доспехи, вы можете отменить его, отметив 1 стресс. Когда костяные доспехи получают стресс, отметьте один пункт из следующего списка:

- ◆ **Памяты:** вы больше не получаете преимуществ от того, что считаетесь нежитью, хотя все отрицательные эффекты сохраняются.
- ◆ **Потрёпаны:** костяные доспехи больше не дают бонус к броне.
- ◆ **Побиты:** силы, поддерживающие ваш нечестивый договор (см. ниже), дрогнули — присоединённые части тела больше не функционируют.

Если все ячейки стресса заполнены, костяные доспехи обращаются в прах.

Помни о смерти

Когда вы разбиваете лагерь и проводите время, декорируя свой доспех останками недавно умерших и надгробными украшениями своей родины, можете стереть 1 стресс.

Нечестивый договор

Вложив немного своей жизненной силы (-3 ОЗ), вы можете привить мертвую конечность или орган к доспехам, чтобы использовать его как продолжение собственного тела и получить необычную особенность вроде тех, что описаны ниже.

- ◆ **Арахнид:** когда вы соединяете несколько конечностей вместе на манер паучьих лап (или просто берёте крупные паучьи лапы), вы можете двигаться по стенам и потолку так же хорошо, как и по полу.
- ◆ **Две головы лучше:** прививая к доспехам части мозга и позвоночника, вы наделяете их возможностью действовать самостоятельно (так что вам не нужно находиться внутри них) и следовать вашим приказам без колебаний.
- ◆ **Тысяча глаз:** вживив в доспехи глаза, вы сможете видеть в любом направлении, в котором они будут смотреть, что даст вам обзор на 360°. Глаза не позволяют видеть в темноте или дальше, чем обычно: такие способности даруют другие привои.
- ◆ **Зазубренные костные выступы:** удлинение костных пластин и зубчатых краёв доспехов позволяет использовать их в качестве оружия с дистанцией взмах меча.
- ◆ **Сердечная клетка:** привив сердца семи сильных и стойких воинов (спросите ведущего, кто считается таковым) к своим доспехам, вы получите +1 ячейку стресса.

Рука мертвеца

Эту мумифицированную руку обычно находят сжимающей горло однорукого мертвеца в черной мантии. Если вы являетесь некромантом, то можете пришить её к своему телу. При этом вы должны будете отдать ей немного своей жизненной силы: выберите, сколько очков Телосложения вы потеряете (от 1 до 4). Каждый раз, когда вы оживляете мёртвых, рука даёт вам +1к4 очка силы. Но имейте в виду: если этот бонус когда-либо превысит количество очков Телосложения, переданного руке.... Ну, вы поняли.

СС Адриан Тоэн

Эта работа Адриана Тоэна публикуется по лицензии
Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License

Правая багровая десница

Отрубленная правая рука, покрытая скользкой багровой кровью, которая никак не засыхает. Говорят, она принадлежит Серому Принцу: существу из-за звёзд, которое в начале времён принесло в этот мир смерть и разложение. Отдав частицу своей души, вы можете использовать руку, чтобы разорвать завесу между миром живых и любой из земель мёртвых, но привлечёте внимание Серого Принца, который неустанно ищет свою потерянную руку.

Когда вы кромсаете реальность правой багровой десницей, назовите землю мёртвых, куда открыли проход, и бросьте+МДР.

Лунное варево

Зелье, которое светится странным негативным светом.

Когда во время новолуния вы пьёте варево, приготовленное из цветов редкой и таинственной лунной лозы, и потом засыпаете, бросьте+ТЕЛ. Вы впадете в глубокий сон. Ваш дух покидает тело и входит в Тень, где вы сможете видеть мёртвые души и других обитателей Тени и взаимодействовать с ними.

Чёрный компас

Большой неуничтожимый плоский диск, сделанный из незнакомого металла. Он всегда холоден на ощупь, даже если бросить его в раскалённый горн. Если им или по нему ударить, звука не будет. Диск идеально ровный и гладкий, за исключением небольшого углубления в центре, куда помещается одна капля жидкости.

Ведьмин нож

рука, вес 1

Этот нож выглядит как осколок вулканического стекла, что острее греха и чернее безлунной полночи. Он должен быть хрупким, как лёд, но при проверке на прочность оказывается твёрже стали. Один его конец обмотан полосами странной кожи, а остальная часть покрыта символами боли, утраты и страха.

Он режет плоть легко, словно воздух, и, кажется, впитывает кровь, не проливая не капли. И он шепчет, просит, умоляет вас: совсем чуть-чуть боли сейчас ради большого могущества позже.

Один раз за уровень владелец может заключить договор с ведьминым ножом. Владелец навсегда теряет 1 ОЗ и может выбрать одно из следующих преимуществ:

- ◆ Договор боли. Обычный металл неспособен сдержать боль, причиняемую ведьминым ножом. Вы получаете пробивание 2.
- ◆ Договор ненависти. Ведьмин нож пылает пурпурным пламенем ненависти. Добавьте ему свойство пылающий (ход руби и кромсай может поджигать предметы и противников).
- ◆ Договор страдания. Раны, нанесённые ведьминым ножом, остаются на всю жизнь. Добавьте ножу свойство месиво.
- ◆ Договор тени. Не видевшие ведьминого ножа уже отведали его лезвия. Владелец может с помощью ножа совершать ход вора удар в спину. Если у вас уже есть этот ход, можете выбирать 3 варианта на 10+ и 2 на 7-9.
- ◆ Договор духов. Сражённые ведьминым ножом питают его силу и жестокость. Каждый противник, убитый владельцем ножа, даёт ему бонус +1 к урону до конца сцены. Этот эффект кумулятивен.
- ◆ Договор крови. Ведьмин нож впивается глубоко, и укрепляет плоть и кровь. Каждое убийство ведьминым ножом исцеляет владельца 1 ОЗ за каждый заключённый договор.

Однако могущество стоит куда больше фунта плоти. После того, как владелец заключит с ведьминым ножом три договора, шёпот стихает, и больше договоров заключить будет нельзя. Ведьмин нож сохраняет свои силы, но его дух освобождается. Он предстаёт в виде порождения тьмы, чернильной тени, сотворённой по подобию бывшего хозяина, и устремляется сеять хаос и смерть. Дух не обязательно сразу же нападёт на владельца или его отряд, но весть о его деяниях скоро достигнет их ушей, когда он начнёт бесчинствовать в близлежащих поселениях, с особым удовольствием причиняя вред тем, кого владелец считал друзьями и союзниками.

Клинок скованного бога

Есть сущности, которым когда-то поклонялись, как богам. Теперь они спущены бывшими почитателями с небес на землю и лишены своего прежнего величия. Не ставшие после падения менее грозными, эти скованные божества используются как оружие, почти столь же опасное для владельца, как и для того, кто окажется под их лезвием. В каждом таком клинке заключена извращённая суть некогда могущественного существа, но внешний вид и последствия использования у всех разные.

Когда вы наносите урон, пользуясь клинком скованного бога, бросьте второй кубик урона, чей размер на один больше (к8 становится к10, к10 становится к12), и сложите результаты. Однако если на обоих кубиках выпадут одинаковые числа, дух клинка перехватывает контроль, что создаёт сложности, определяемые его природой.

Том вечной тени

Наверное, лучше не думать о том, чем обтянута эта книга. С виду это похоже на старую, потрескавшуюся кожу, но на ощупь она какая-то... странная.

На страницах книги рассказываются истории, и истории эти о тех, кто жил столетия назад. Прочитавший всю историю целиком в течение нескольких часов, дней или даже недель будет мучительно превращаться в описанного в ней персонажа, в то время как слова на страницах незаметно начнут меняться, чтобы рассказать новую историю...

Книга тайн Кхал'амора

Тонких страниц этой книги касались немногие. Тем, кто прочёл эту книгу, открывается глубокое понимание природы реальности, которое, к сожалению, наверняка приведёт их к полному и окончательному безумию. Игрок может попросить у ведущего одну вещь (честный ответ или даже услугу), но отныне, каждый раз, когда эта бедная душа, прочитавшая книгу, выкинет на кубиках 6-, она будет получать травму. Кроме того, персонаж становится совершенно невменяем. Агу-гу, ага-га и всё в таком духе.

Коготь

Маленький скромный обсидиановый нож. Однако если шепнуть ему название места, клинок рассечёт ткань реальности и переместит использовавшего его в пункт назначения после мучительного путешествия через странные измерения. Возможно, это займёт какое-то время, но ведь всё равно путь будет кратчайшим, да?

Экзотическое вещество

Заключённое в волшебной тюрьме, погребённое под землёй, призванное тайной сектой... Не имеет значения, откуда взялось это вещество, но, глядя на него, совершенно точно можно сказать одно: оно неправильное. Оно не излучает свет, у него нет веса, и, что хуже всего, оно меняет всё, чего касается. И не похоже, чтобы изменения прекращались.

Кнут жёсткого господства

Когда вы находитесь на спине монстра, достаточно большого, чтобы выдержать ваш вес, и хотите укротить его, бросьте кубик урона. Монстр теряет выпавшее количество очков здоровья, но восстанавливает их, как только вы его укрощаете, теряете хватку или он освобождается. Вы не сможете использовать этот ход ещё раз, пока монстр не совершит свой ход. Если монстр в результате использования этого хода теряет все ОЗ, бросьте+СИЛ. При провале вы теряете хватку, и его следующий ход будет нацелен на вас. В случае успеха вы можете использовать монстра в качестве ездового животного. На 10+ получите запас 3. На 7-9 получите запас 1. Вы можете потратить 1 запас, чтобы:

- ♦ Проехать на монстре очень большое расстояние.
- ♦ Проехать на монстре по очень опасному пути. Вы оба будете невредимы.
- ♦ Заставить монстра сделать один из своих ходов против цели по вашему выбору.
- ♦ Заставить монстра проявить свои способности полезным образом (проломить стену и т. п.).
- ♦ Убить монстра очень красочно и жестоко.

Рог судьбы

Когда вы трубите в рог судьбы, укажите размер гнева в виде числа от 1 до текущего значения вашего уровня. Если размер гнева больше 3, бросьте+3. В противном случае бросьте+Гнев. На 10+ вы наносите всем врагам вокруг урон, умноженный на размер гнева. На 7-9 вы наносите всем врагам и союзникам вокруг урон, умноженный на размер гнева. На 6- вы наносите всем союзникам вокруг урон, умноженный на размер гнева.

Неутолимый

Когда вы убиваете одного из своих союзников Неутолимым и явно позволяете мечу поглотить его дух, вы получаете 1 душу. Вы можете потратить 1 душу, чтобы произвести один из следующих эффектов:

- ♦ Удвоить урон, наносимый Неутолимым.
- ♦ Восстановить половину своих ОЗ.
- ♦ Получить 10+ при совершении хода нести дозор.
- ♦ Получить 10+ при совершении хода изучить обстановку.

Делая что-либо из вышеперечисленного, Неутолимый производит очень пугающие звуки (крики, почти неслышимые шепоты и т. д.). В первый раз, когда вы находите Неутолимого, в нем содержится 2 души. Когда у вас остаётся 0 душ, вы получаете -1 на все ходы. Вы не можете передать или оставить меч кому-то другому по собственной воле.

Дополнительные ходы смерти

Общие ходы смерти

ДЖЕЙКОБ РАНДОЛЬФ

Вам не нравится ход смерти в вашем буклете? Кажется, что он не вяжется с вашей концепцией персонажа? Вы можете заменить его одним из следующих ходов смерти:

Последняя воля и завещание

За время своих приключений ваш персонаж скопил баснословные богатства, и даже написал завещание. Теперь, когда ваше время вышло, пора им воспользоваться. Когда вы умираете, за каждые узы, связывающие вас с другим игроком, этот игрок получает долю материальных благ, которыми ваш персонаж владел всё это время (возможно, никому не рассказывая об этом). Вот несколько примеров таких благ: особняк или летняя резиденция, свита слуг или телохранителей, большая сумма (около 500 монет), место силы, должность или дворянский титул, дорогой корабль или транспортное средство, экзотическое ездовое животное или особенная, улучшенная версия обычного предмета снаряжения.

Я должен сделать кое-что ещё

Вы покидаете мир с проклятием на губах и незавершённым делом в сердце. Умерев, вы возвращаетесь в виде призрака. Выберите кого-то или что-то, к чему вы привязаны — вы не можете отдалиться от него дальше, чем на расстояние удара копья. Расскажите, в чём состоит ваше незавершенное дело: как только оно будет закончено, вы наконец умрёте. Ваше незавершенное дело должно быть одной конкретной задачей, которую нужно выполнить, например: дождаться чей-либо смерти, доставить кому-то сообщение или предмет. «Охранять ____» или «восстановить мою честь» — слишком туманные и расплывчатые формулировки, они не пойдут.

У вас сохраняются все ваши характеристики и ходы, но теряются ОЗ или броня, и вы можете проходить через материальные преграды, такие как стены или враги. Вам не нужно есть, пить или дышать, но нужно спать. Теперь идите, призрак: вы должны закончить незавершённое дело.

Выход на пенсию

Вам очень не хочется умирать. Когда вы сталкиваетесь со смертью, то делаете всё возможное, чтобы её избежать, но платите за это цену. Вы получаете серьёзную, неизлечимую травму, которая вынуждает вас оставить приключения. Вы выходите на пенсию и селитесь в тихом месте. Решите, где осядете, и уже через неделю вы подготовите другим игрокам безопасное место для отдыха. Поселение, в котором вы обосновались, радушно примет всякого, с кем вы связаны узами. Кроме того, выберите одно преимущество:

- ♦ Школа. Вы создали школу для распространения своего учения. Остальные игроки получают +1 к попыткам покопаться в памяти, пока находятся в вашем поселении, и +1 очко подготовки, когда усердно занимаются там.
- ♦ Наёмники. Вы собрали отряд наёмников и служите их разведцентром. Остальные игроки получают +1 к найму в вашем поселении, а лояльность всех завербованных таким образом наёмников увеличивается на +1.
- ♦ Мэр. Вы полностью владеете поселением, в котором обосновались, и управляете им по своему разумению. Другим игрокам не нужно делать ход неоплаченный долг в этом поселении и тратить деньги, устраивая пирушку.

Последний бой

Вами владеет желание умереть в последнем славном бою, и ничто не способно остановить вас на пути к его осуществлению. Если вы умираете не в бою, то продолжаете жить до тех пор, пока не сойдётесь лицом к лицу с достойным противником. Если вы умираете в битве, то продолжаете жить до конца сражения. В любом случае, делая ход во время боя, вы получаете результат 12 без броска. Когда битва закончится (не важно, победой или поражением), вы наконец умрёте.

Варвар

Славный денёк для смерти

Есть особенно спокойное мгновение перед смертью, когда все замедляется. Большинство пропускает этот момент, но не вы. Нет, вы ловите этот миг и не отпускаете его. Когда вы умираете, вас охватывает ярость бессмертного. Примерно в течение минуты (для вас) никто не может двигаться и совершать какие-либо действия вообще, а вы можете делать всё, что хотите, не встречая сопротивления. Когда ваше время истечёт, окажется, что для всех остальных прошло лишь мгновение, и последствия ваших действий вступят в силу все разом. Бросив последнюю фразу, громко расхохотавшись (или сделав и то, и другое сразу), вы умираете.

Бард

Бис!

Это не может закончиться так! Это была только подготовка перед большим финалом! Умирая, вы оставляете последнее слово за собой: вам хватит сил для последнего выступления. Когда приходит ваше время, вы получаете поддержку и становитесь центром внимания. Произносите монолог, исполняете песню — в общем, притягиваете все взоры к себе. Во время этого представления вы автоматически получаете результат 12+ при попытках покопаться в памяти или помочь, использовать знание барда или магию искусства. Пока вы находитесь в центре внимания, никто под контролем ведущего не может предпринимать активных действий: все очарованы вашим представлением и будут действовать только в ответ на непосредственное нападение других игроков. Когда представление закончится, отклоняйтесь, ибо ваше время истекло.

Жрец

Последнее причастие

Ближе вас к богу не было никого, и он лично посетит вас в последние минуты. Когда вы умираете, является ваш бог, чтобы сопроводить вашу душу в царство мертвых. Любой свидетель явления вашего божества будет охвачен благоговейным трепетом, ужасом или блаженством, смотря что уместнее. Ваш бог исполнит вашу последнюю просьбу. Если вы просите отмщения, земля, по которой пройдёт божество, навечно будет проклята, и каждый нанесенный им удар оставит на ней рубец. Если вы просите о чём-то другом, всё, чего коснётся бог, исполняя просьбу, будет навеки освящено. В любом случае ваша могила станет святым местом, и любой проситель, посетивший её с подходящим подношением, сможет поговорить с вашим богом напрямую.

Друид

Там, где дикие звери живут

Ваша связь с природой даже сильнее, чем вы сознавали. Когда вы умираете, область вокруг вас наполняется энергией природы, таившейся в вас. Ваше тело оказывается заключено внутри внезапного возникшего природного феномена, форма которого зависит от местности, с которой вы связаны: это может быть, к примеру, дерево, каменный шпиль или ледник. Кроме того, в радиусе от одной до десяти миль происходит массовый сдвиг границ биомов, и округа приобретает черты местности, с которой вы связаны. И, наконец, область неожиданно наводняют те существа и элементали, облик которых вы когда-либо принимали, а сильнеешие из них появляются прямо на месте вашей гибели. Может, вы и ушли из этого мира, но точно оставили в нём свой след.

Воин

Крушить решётки, вышибать ворота

Когда вы наконец падёте, то непременно прихватите с собой врага. Собрав все силы израненного тела, вы наносите последний, решающий удар. Когда вы умираете, вы берите любого врага, которого можете видеть, и наносите ему свой максимальный урон, умноженный на два. Эта атака бьёт не только по цели, она поражает всё, что находится между вами и целью, а также всё, что лежит прямо за целью вплоть до дистанции далеко. Если вы использовали клинковое оружие, то прорубаете насквозь всё, что окажется на линии удара. Если использовали дробящее оружие, то создаёте чудовищную ударную волну, сметающую всё. Если использовали колющее оружие, то проделываете зияющую дыру, пронзая всё на своём пути. Нанеся свой последний удар, вы валитесь замертво.

Паладин

Вечный хранитель

Вы оказались столь доблестным защитником веры, что даже смерти не под силу удержать вас от продолжения вашего дела. Когда вы умираете, ваш дух продолжает оберегать тех, кто помнит вас. Все остальные игроки получают 1 воздаяние. Находясь в крайней нужде, игрок может потратить 1 воздаяние, чтобы призвать ваш дух на помощь. Дух является с запасом 6 для хода встать на защиту, наносит 10 урона любой своей атакой, даёт +1 к любому ходу, совершению которого помогает, и имеет достаточно сил, чтобы восстановить зкб ОЗ или вылечить одну болезнь либо травму, причинённую любому персонажу. Ваш дух будет рядом до тех пор, пока проблема не разрешится, и лишь знавшие вас при жизни смогут видеть его.

Следопыт

В лесу можно встретить смерть

Смерть — неотъемлемая часть дикой природы. Вы приняли неизбежность своей кончины давно и приготовились к ней так, как никто, вероятно, не ожидал. Когда вы умираете, оказывается, что вы были приманкой в ловушке. Откройте природу этой ловушки: это засада, запутывание или, может, неожиданное разоблачение? Ловушка должна дать вашим союзникам решающее преимущество или перевес, или обречь ваших врагов на гибель, или привести в движение значимые для мира события. Даже если вам и пришлось стать добычей в конце пути, это не изменит вашей природы охотника, которым вы всегда были.

Вор

Лучшая кража в жизни

Вы не упускали ни одной возможности, хватали всё, что плохо лежит, брали верх в любой ситуации. И даже смерть стала для вас ещё одной возможностью. Когда вы умираете, вы крадёте нечто прямо из царства мёртвых. Это может быть буквально что угодно, кроме вашей собственной жизни. Если вы крадёте душу, она возвращается к жизни, вселяясь в ваше тело. Если вы крадёте магический артефакт, его найдут в ваших мёртвых руках. Если вы крадёте бесценные знания, они будут написаны вашей кровью на стенах вокруг вас.

Волшебник

Последняя воля

Вы знали это заклинание годами — главное заклинание, способное переписать реальность по вашему хотению крошечной ценой вашей собственной жизни. Оно томилось на задворках вашего разума с тех пор, как вы нашли его, заточённое в заплесневелом древнем фолианте, забытым временем. Но теперь времени не осталось. Сейчас или никогда. Умирая, вы творите своё последнее, главное заклинание: желание. Выкрикните ваше желание, но сделайте это быстро — вы всё-таки при смерти. Последнее, что вы увидите, прежде чем ваше тело обратится в пыль, будут судороги реальности, перекраивающейся для выполнения вашей воли.

Легендарное оружие

Вот оно рядом с вами: ваш лучший друг, ваша жизнь, ваше оружие. Оружие, что без вас было бесполезно. Как вы были бесполезны него. Вы привязались к нему всем сердцем; с последним вздохом вы сжимаете его и принимаете смертный бой. Перед гибелью вы можете автоматически получить один полный успех для хода руби и кромсай или встать на защиту.

Ваше знаковое оружие теперь хранит вашу душу: оно становится магическим оружием с двумя улучшениями, и получает один новый магический эффект. Эффект должен быть связан с тем, к чему вы стремились или за что сражались при жизни. Поработайте с ведущим, чтобы определить силу эффекта. Легендарное оружие навсегда останется запятнано кровью снаружи, но внутри, в ожидании пробуждения, будет покоиться ваша спящая душа.